CONEXIÓN

MANGA

EDITO POSTER

Nº 310
$35.00 MX
$3.75 USD

HATRED
UNA PROPUESTA POLÉMICA

J.C.STAFF
DONDE VIVEN LAS BUENAS HISTORIAS

Saint Seiya: SOUL OF GOLD

EL COSMOS DORADO QUE REVIVE

310

ANDROID APP ON Google play

Available on the App Store

$35.00 MX / $3.75 USD

00310

7 509761 103782

DIRECTORIO

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
EDITOR RESPONSABLE

J. A. DÁVALOS Q.
EDITOR JUNIOR

Judith D.
Stefan
Alex B.
Haru
Chibi-Chío
Nozomu Rodríguez
Eurídice Jiménez
Zorro de Seda
Paulina Olvera
Sunako Ye-Seul
Ivonne López O.
Arturo Vázquez "Lobo"
Arthur Wolf
Dante
Angel Princess & Goji
COLABORADORES

JULIO A. AMADOR SARABIA
DIRECCIÓN DE ARTE

KAREN MARTÍNEZ BURGOS
DISEÑO GRÁFICO

J. A. DÁVALOS Q.
KAREN MARTÍNEZ BURGOS
CALIDAD DIGITAL

YANAI GONZÁLEZ NÚÑEZ
CORRECCIÓN DE ESTILO

JULIO A. AMADOR SARABIA
ILUSTRACIÓN DE PORTADA

DIRECTORIO EDITORIAL

JUAN ANTONIO FLORES VALDOVINOS
DIRECCIÓN GENERAL

CLAUDIA FLORES V.
ADMINISTRACIÓN

ADRIANA VILLALOBOS
OPERACIONES

ADRIANA VÁZQUEZ
CIRCULACIÓN

SERVICIOS

VENTAS DE PUBLICIDAD
1323-0100 ext. 103

¿QUIERES SER DISTRIBUIDOR?
Marca al 1323-0100
ext. 111 ó 50059586
con Rafael Esquivel G.

ESTA REVISTA ES MARCA REGISTRADA ANTE EL INSTITUTO MEXICANO DE LA PROPIEDAD INDUSTRIAL CERTIFICADO No. 896649

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

RECUERDA QUE PUEDES DISFRUTAR DE *CONEXIÓN MANGA* EN SU VERSIÓN DIGITAL.

ANDROID APP ON Google play | Available on the App Store

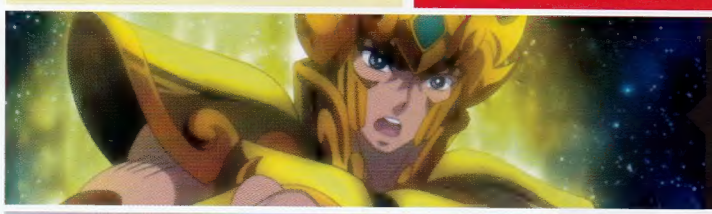
Diviértete y aprovecha todo el contenido multimedia, música, video e interactividad que sólo nuestra revista digital te ofrece. Un nuevo universo del anime y el manga te espera. ¡No te quedes fuera! Descarga nuestra aplicación en App Store y Google play.

Conexión Manga Digital, la nueva era animada al alcance de tu mano.

EDITORIAL

A pesar de que el medio friki (otaku, akiba o como más les agrade nombrarlo) tiene ya años de haber dejado su huella en la mente y gusto de los fans alrededor del mundo, aún existen grandes mitos y desinformación por parte de propios y extraños, en cuanto a lo que significa realmente ser un otaku. Para muchos la palabra otaku es la bandera con la que navegan en el extenso universo de la animación japonesa, demostrando su afición y gusto por la industria del entretenimiento nipón. Mas no es así en todas partes, más en específico en Japón, lugar en donde se acuñó el término, mismo que ha tenido diversas connotaciones a través del tiempo y la región en la que se emplee. Esta palabra muchas veces ha sido mal empleada por la gente, incluso los más ávidos en el tema tienden a darle un significado muy escueto, razón por la cual nos dimos a la tarea de realizar una investigación, la cual, aclarará muchas dudas y dará una nueva perspectiva de lo que realmente es ser un otaku, particularmente, un otaku en Japón.

CONTENIDO



PORTADA
50 | SAINT SEIYA: SOUL OF GOLD

ANIME
03 | SOUND! EUPHONIUM
07 | DOAMAIGER D
08 | SAENAI HEROINE NO SODATEKATA
10 | TANTEI KAGEKI MILKY HOLMES TD
12 | KAMISAMA HAJIMEMASHITA 2

MANGA
22 | DEFENSE DEVIL

REPORTAJES
01 | BREVES
02 | SHOPPING
04 | GENERACIÓN DIGITAL
05 | PROYECTO INDIE
06 | UNIVERSO APP
16 | J.C.STAFF
18 | JULIETTA SUZUKI
20 | BAKURETSU HUNTERS
54 | DAISUKE ONO
56 | THE MERMAID
58 | HARUKANARU TOKI NO NAKA DE
60 | A PINK
62 | EL DÍA A DÍA DE UNA ESPOSA GAIJIN
64 | BUZÓN

SECCIÓN BN
29 | PARA INTERPRETAR EL MANGA
33 | LA VERDAD DETRÁS DE...
36 | RANPO EDOGAWA
39 | KOWAKIEN HAKONE YUNESSUN
42 | OTAKUS
44 | GALERÍA DIBUJARTE SCHOOL

WWW.VANGUARDIAEDITORES.COM | CONEXIÓN MANGA OFICIAL | CONEXIÓN MANGA OFICIAL

CONEXIÓN MANGA No. 310. Publicación quincenal. Editor Responsable: Juan Antonio Flores Valdovinos. Es publicada por EDITOPOSTER S.A. en Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María La Ribera, México, D.F., C.P. 06400. CERTIFICADO DE RESERVA DE TÍTULO SEP/INDA 04-2011-101010301600-102. CERTIFICADO DE LICITUD DE TÍTULO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 11069. CERTIFICADO DE LICITUD DE CONTENIDO CCPRI-EXP. 1/432/"99"/14757 No. 7705/ IMPI No. 896649. DISTRIBUCIÓN EN D.F. Y ZONA CONURBADA UNIÓN DE EXPENDEDORES Y VOCEADORES DE LOS PERIÓDICOS DE MÉXICO A.C., Guerrero No. 50, México, D.F., Tel. 5591-1400 y 5591-1401 por medio del EXPENDIO EVERARDO FLORES SERRATO. Serapio Rendón 87, planta baja, Col. San Rafael, C.P. 06470, Tel. 5128 - 6670, México, D.F. DISTRIBUCIÓN FORÁNEA CODIPLYRSA DE C.V. Serapio Rendón 87, México, D.F. DISTRIBUCIÓN EN LOCALES CERRADOS POR CODI/PERNAS Serapio Rendón #87. IMPRESA EN: VAJ Impresos, Poniente 140, No. 671, Col. Industrial Vallejo, Del. Azcapotzalco C.P. 02300. DISTRIBUCIÓN EN CENTRO Y SUDAMÉRICA: Las Americas Commerce, S.A. de C.V., Magdalena No. 135, Col. del Valle, México, D.F., C.P. 03100, Teléfono: (55) 5687-2150 y 5536-4087, e-mail: commerce@prodigy.net.mx.

LA EDITORIAL NO SE HACE RESPONSABLE DE LA CALIDAD Y EFECTIVIDAD DE LOS PRODUCTOS ANUNCIADOS

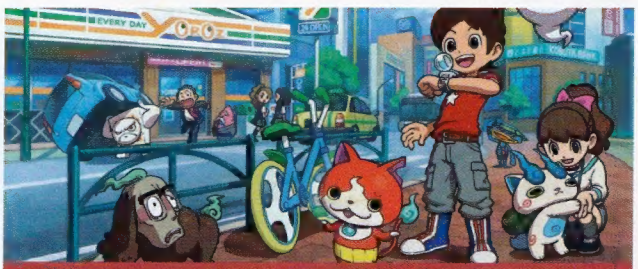
BREVES
DE CONEXIÓN MANGA

Por Judith D.

CADA QUE UNA NOTICIA APARECE EN EL MEDIO, A LOS POCOS MINUTOS TERMINA SIENDO OPACADA POR OTRA MÁS ESPECTACULAR, Y ES QUE EN ESTE MUNDO TAN VERTIGINOSO, LAS NOTICIAS BROTAN COMO PALOMITAS DE MAÍZ, UNA TRAS OTRA. EN FIN, VEAMOS QUÉ TENEMOS EN EL ORBE DE LAS NOTITAS FRIKIS.

SHINGEKI NO KYOJIN DIRECTO A LAS ARCADE

Los fans de los titanes estarán más que contentos con la presentación en la ***Japan Amusement Expo 2015***, de la nueva arcade inspirada en la franquicia ***Shingeki no Kyojin***, la cual será programada por la compañía Capcom. Se espera que el producto esté listo para el verano y de esta forma llenar los centros recreativos de fans ansiosos por jugar con sus héroes.



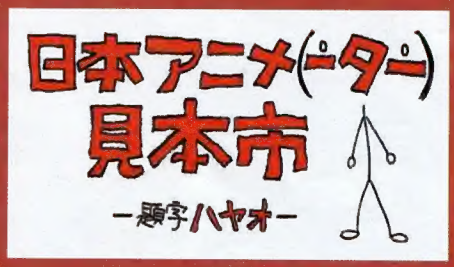
ALIANZA ENTRE EL ESTUDIO LEVEL-5 Y HASBRO

No es de extrañar hoy en día, que las empresas creen alianzas comerciales, ya sea para expandir su mercado o mejorar su infraestructura; éste es el caso curioso de Level-5, creadores de la exitosa franquicia nipona ***Yo-Kai Watch***, misma que planean introducir al mercado occidental, para lo cual han realizado una alianza estratégica con la empresa Hasbro, creadores y comercializadores de franquicias millonarias como ***Transformers***, ***G.I. Joe*** y ***My Little Pony***. Hasbro comercializará una nueva línea de juguetes inspirada en ***Yo-Kai Watch*** a lo largo del 2015, además de videojuegos para el sistema Nintendo 3DS. Esto último dependerá de la aceptación del público occidental, así que mientras estas compañías analizan su nuevo mercado, nosotros disfrutaremos de nuevas figuras coleccionables.

STRIKE WITCHES: OPERATION VICTORY ARROW FINALIZA EN MAYO

El próximo 2 de mayo será la fecha en la que los fans de ***Strike Witches*** disfrutarán del tercer y último episodio de la saga ***Operation Victory Arrow***, la cual nos muestra cómo es la vida de las protagonistas tras regresar a sus respectivos hogares. ***Operation Victory Arrow*** fue ideado a manera de prólogo de los acontecimientos vistos en la película realizada en 2012, uniendo cabos sueltos y mostrando a los fans un lado diferente de la complicada vida del escuadrón.

JAPAN ANIMATOR EXPO REGRESA DE SU DESCANSO



Tras entrar en pausa temporal, el proyecto ***Japan Animator Expo*** regresó el pasado marzo con un nuevo corto titulado ***Kanon***, dirigido por **Mahiro Maeda** y supervisado por **Hibiki Yoshizaki** en el aspecto técnico, y por **Tatsuya Kushida** en la parte artística. Esperamos que en esta nueva etapa continúen sorprendiéndonos y demostrando que no todo está dicho en cuanto a animación nipona.

TERRA FORMARS LIVE ACTION EN 2016

Tras dos años de preproducción, al fin el próximo mes de mayo comienza el rodaje del largometraje live action, inspirado en el manga creado por **Kenichi Tachibana** y **Yu Sasuga**. El director **Takashi Miike** será el encargado de llevar la visión de Kenichi y Yu hasta la pantalla grande. No es de extrañar que se estén generando grandes expectativas sobre este filme, estaremos al pendiente para traerles nuevas notas al respecto, mientras tanto paciencia, horrible paciencia.

SHOPPING

Por Judith D.

BUAAAAAA... TRAS UNA LAAAAAAARGA CUARENTENA EN CASA –A SU SERVIDORA LE DIO VARICELA, ¿PUEDEN CREERLO?– ME DOY CUENTA LO ÍNFIMO QUE PUEDE LLEGAR A SER EL SUBSIDIO POR ENFERMEDAD (INCAPACIDADES), AUNQUE ESO ME AYUDÓ A VALORAR MÁS EL DINERO Y GASTAR SÓLO EN LO INDISPENSABLE... ¡DIOS, A QUIÉN ENGAÑO! POR EL PURO CORAJE USÉ MI TARJETA DE CRÉDITO A DIESTRA Y SINIESTRA, ASÍ QUE MIENTRAS ME LLEGA EL GUAMAZO DEL ESTADO DE CUENTA, VEAMOS QUÉ TENEMOS PARA TENTAR NUESTRO BOLSILLO ESTE MES.

SATSUKI KIRYUIN EN PREVENTA

Así es fans, de la serie ***Kill la Kill*** –y todo el destape que conlleva–, el próximo mes de agosto tendremos una nueva figura de la villana –o antiheroína, como más les guste– Satsuki Kiryuin, bajo el sello de la marca Figma. Esta preciosa figura de colección, con una altura de 15.5 centímetros, fue modelada por el escultor **Nobuhiko Asahina**, y fabricada en serie en vinil pintado a mano, lo que garantiza que cada figura será unica en su acabado, el cual luce por su dedicación y calidad. Cuenta con tres rostros intercambiables y base para montarla en diferentes poses, a un costo de preventa de 4,960 yenes con su distribuidor en línea favorito.

IRON MAN VARIANT PLAY ARTS KAI

Directamente de la división Play Arts de Square Enix, se reveló la que será la primera figura de la línea Variant Play Arts Kai, inspirada en los superhéroes de la casa Marvel. Se trata de un diseño inspirado en el personaje Iron Man, con una altura de 27 centímetros, totalmente articulada y con soporte incluido. Esta figura es el preámbulo para una línea más extensa, de la cual ya se ha adelantado un diseño conceptual de la que será la figura basada en Spider-Man. Iron Man Variant Play Arts Kai se pondrá a la venta en julio de este año, a un costo de preventa de 86 dólares, así que a ahorrar si quieren tener esta belleza en su repisa.

TENIS OFICIALES DE DRAGON BALL

El ingenio popular no tiene límite, y es que los chicos de Heredia Clothing han creado unos diseños espectaculares de zapatos tenis, inspirados en los personajes de la popular serie ***Dragon Ball***, a un precio bastante accesible de 400 pesos. Es imposible no querer un par, así que rompe tu alcancía de Shen Long y visita su página para obtener este calzado digno de todo friki dragonbolero (¡ah qué palabrita!). Como dato curioso, te recomendamos ver los promocionales en YouTube, protagonizados por **Mario Castañeda** (voz de Goku) y **René García** (Vegeta), ¡son la onda!

THANOS VERSIÓN GUARDIANES DE LA GALAXIA

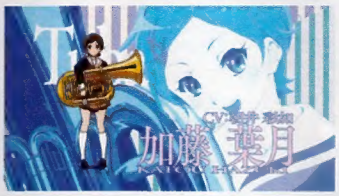
Ávidos coleccionistas del mundo, nuevamente la marca Hot Toys, con su característica calidad sin igual, nos presentan un producto que no podemos (y repito, no podemos) dejar pasar. Esta representación del villano demente, Thanos, tal y como lo vimos durante el filme ***Guardianes de la Galaxia***, es una de las mejores figuras que la marca nos ha mostrado hasta hoy. Modelado a escala 1/6, cuenta con una infinidad de detalles que simplemente no terminaría de nombrar en este pequeño espacio, además de contar con una base led que ilumina su ya característico trono; cuenta con 22 puntos de articulación, además de incluir dos pares de manos. El nivel de detalle es tal que incluso podrás verle los poros de la piel a este poderoso villano, se espera su salida a la venta entre noviembre del 2015 y enero del 2016, dependiendo del nivel de producción. A un costo de 414 dólares, esta pieza no es nada barata, pero ciertamente vale cada centavo.

SOUND! EUPHONIUM

UN CLUB MELODIOSO

Por Stefan

CADA QUE UN ANIME CON TEMA MUSICAL SE ESTRENA, EL PÚBLICO EN GENERAL NO PUEDE DEJAR DE HACER COMPARACIONES CON LA SERIE ***K-ON!*** (***EL CLUB DE MÚSICA LIGERA***), AUN CUANDO LA TRAMA DE CADA TÍTULO NUEVO, POR MÁS QUE SE BASE EN EL GÉNERO ESCOLAR/MUSICAL, BUSCA DESTACAR DE SUS HOMÓLOGOS INTEGRANDO ELEMENTOS O SITUACIONES COMPLETAMENTE DIFERENTES AL MENCIONADO TÍTULO DESARROLLADO POR KYOTO ANIMATION. ÉSTE ES EL CASO DE ***SOUND! EUPHONIUM*** (***HIBIKE! EUPHONIUM KITAUJI KOUKOU SUISOUGAKU-BU E YOUKOSO***), UN ESTRENO QUE, A PESAR DE SER PRODUCIDO POR EL MISMO **KYOTO ANIMATION**, BUSCA HACERSE DE SUS PROPIOS FANS, DEJANDO A UN LADO LA SERIE ARQUETÍPICA QUE MARCÓ A TODO UN GÉNERO.



PARTITURAS ANIMADAS

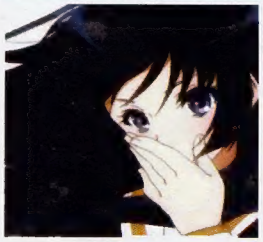
Basada en las novelas creadas por **Ayano Takeda**, esta historia nos traslada al club escolar de música, Kitauji, en donde sus miembros recuerdan con tristeza sus pasadas glorias, en las que año tras año resultaban victoriosos en cada competencia nacional en la que participaban; desafortunadamente, tras perder a su consejero original, el club se fue a pique, pero las cosas están a punto de cambiar con la llegada de una nueva consejera, quien se esforzará por arreglar al club que está patas arriba, al tiempo que buscará solución a las constantes peleas y desánimo de las integrantes, a fin de llevar al club Kitauji nuevamente a las finales nacionales.

EVITANDO LOS ESTEREOTIPOS

Kyoto Animation ha procurado liberarse del estigma de su viejo éxito musical con esta serie, optando por un lado con la experiencia y por otro renovando en parte su staff, el diseño de personajes es responsabilidad de la otrora animadora de ***K-ON!***, **Shoko Ikeda**, quien tuvo la importante tarea de definir la imagen de los personajes, alejándose todo lo posible de la línea usada en la mencionada serie; en la dirección encontramos a **Tatsuya Ishihara**, viejo conocido del estudio y storyboardista para las series ***Lucky Star*** (2007) y ***Free! Eternal Summer*** (2014).

Un aspecto importante para el buen desarrollo de la serie es el elemento musical, para tal motivo Kyoto Animation optó por elegir a **Akito Matsuda**, responsable de musicalizar y crear mil y un sensaciones a través de las melodías en series memorables del pasado 2014, como son ***Glasslip***, ***Ushinawareta Mirai o Motomete***, ***Bokura wa Minna Kawaisou*** y ***Nourin***; obviamente no estará solo en esta labor, orquestando el apartado musical se encuentra el veterano director de sonido **Yota Tsuruoka**, toda una leyenda en la industria del anime, con colaboraciones en diversos éxitos, entre los que destacan ***Serial Experiments Lain*** (2007), ***Bakemonogatari*** (2009), ***AIR*** (2004), ***Chrono Crusade*** (2003), ***Hellsing*** (1998), ***InuYasha*** (2000) y por supuesto ***K-ON!*** (2009), entre muchas otras.

Superar su anterior éxito, parece una tarea casi imposible para Kyoto Animation, especialmente si pensamos en la revolución en la cultura pop nipona que significó ***K-ON!*** en su momento, sin dejar de mencionar el inmenso ***merchandising*** que surgió a raíz de su estreno, así que si el club Kitauji podrá o no destronar al club de música ligera, sólo el tiempo lo dirá.



© Kyoto Animation

FICHA TÉCNICA

DIRECTOR: Tatsuya Ishihara
MÚSICA: Akito Matsuda
IDEA ORIGINAL: Ayano Takeda
DISEÑO DE PERSONAJES: Shoko Ikeda
DIRECTOR DE ARTE: Mutsuo Shinohara
DIRECTOR DE SONIDO: Yota Tsuruoka
DIRECTOR DE FOTOGRAFÍA: Kazuya Takao
SELECCIÓN DE COLOR: Akiyo Takeda
AJUSTES DE INSTRUMENTOS: Hiroyuki Takahashi

SEIYUUS

HAZUKI KATOU: Ayaka Asai
REINA KOUSAKA: Chika Anzai
SAPPHIRE KAWASHIMA: Moe Toyota
KUMIKO OUMAE: Tomoyo Kurosawa

HATRED

UNA PROPUESTA POLÉMICA

Por Nozomu Rodríguez

A MEDIADOS DEL MES DE OCTUBRE DEL AÑO PASADO, UN VIDEO TOMÓ POR SORPRESA A GRAN PARTE DE LOS GAMERS DE TODO EL MUNDO. SE TRATABA DEL TRÁILER DE UN NUEVO VIDEOJUEGO, DESARROLLADO POR LA CASI DESCONOCIDA COMPAÑÍA POLACA DESTRUCTIVE CREATIONS. DICHO PROYECTO LLEVA POR TÍTULO ***HATRED***, SERÁ DISTRIBUIDO ELECTRÓNICAMENTE PARA LA PLATAFORMA DE MICROSOFT WINDOWS, CON UNA FECHA TENTATIVA DE LANZAMIENTO ESTA PRIMAVERA DEL 2015.

Desde el lanzamiento de su video promocional, ***Hatred*** provocó toda clase de reacciones tanto en medios especializados como en distintos blogs y foros dedicados al tema de los videojuegos. Pero, ¿qué es lo que hace tan especial a este título?, veamos.

UN FENÓMENO MEDIÁTICO

El nombre del juego describe a la perfección la temática de este ***shooter*** en tercera dimensión (la palabra ***hatred*** significa ***odio*** en español), ya que el objetivo del protagonista (un hombre joven, sin nombre y fuertemente armado) es asesinar a tantos civiles (inocentes y desarmados) como le sea posible antes de ser abatido a tiros por la policía; todo esto sin más motivación que su profundo desprecio por el género humano.

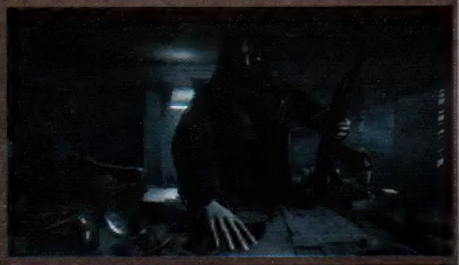
Sin duda, esta premisa suena terrorífica, pero si a todo lo anterior le sumamos el detalle que los desarrolladores han prometido darle a las escenas violentas, con ***close-ups*** y secuencias en cámara lenta, entenderemos porqué este proyecto ha generado opiniones tan encontradas.

El impacto que causó la crudeza de las primeras imágenes de ***Hatred*** entre las revistas y portales de entretenimiento fue tal que, a unos pocos días de haber aparecido en la sección ***Greenlight*** de la plataforma de distribución digital ***Steam***, fue eliminado de la lista de juegos a ser estrenados en este año.

Por otra parte, Epic Games, la compañía que creó la herramienta ***Unreal Engine 4***, con la cual fue desarrollado este título, pidió a los desarrolladores que borraran su logo tanto de la pantalla de inicio del juego como del tráiler.

Sin embargo, ninguno de los esfuerzos por detener la aparición del proyecto dio frutos, pues ***Hatred*** volvió a aparecer en ***Steam*** el pasado 29 de diciembre, donde se ha anunciado su lanzamiento para la primavera de este año, evento que miles de fans esperan ansiosamente; tanto, que el juego continúa siendo uno de los más votados en ***Greenlight***.

Ésta no es la primera vez que un videojuego con tales niveles de violencia sale al mercado. Tan sólo hay que recordar cómo, en los años noventa, títulos como ***Doom*** o ***Mortal Kombat*** fueron criticados por ser extremadamente sangrientos y ahora forman parte del salón de la fama de los videojuegos. El problema, según quienes se oponen al lanzamiento de este juego, no es la violencia en sí, sino que ésta esté dirigida hacia personas (virtuales, pero personas al fin) indefensas y que suplican piedad.



PRONÓSTICO RESERVADO

La propuesta de Destructive Creations, en general, no presenta nada nuevo para el género de disparos (excepto, quizá, que los "enemigos" no oponen resistencia alguna). Gráficamente, el juego luce bien, con ambientes urbanos oscuros, personajes sumamente realistas y secuencias cinemáticas muy detalladas.

En cuanto al exceso de sangre, no es algo que no hayamos visto antes, especialmente con franquicias como ***Grand Theft Auto*** o ***God of War***. Sin embargo, hay que tener en cuenta que ambas series se convirtieron en clásicos no por su extrema crudeza, sino porque la primera revolucionó la manera de recorrer mapas en 3D, mientras que la segunda nos ofreció una historia profunda y desgarradora. ***Hatred***, por su parte, parece quedarnos a deber en estos aspectos.

Sólo nos queda esperar para poder saber si este título se convierte en un éxito de descargas o si sólo se trata de una moda pasajera.

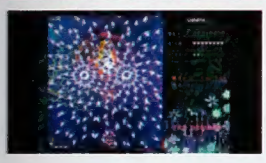
© Destructive Creations

EL UNIVERSO FRIKI ES UN LUGAR EXTRAÑO, EN EL QUE LOS FANS A MENUDO SE PERMITEN A SÍ MISMOS SACAR A LOS PERSONAJES DE SERIES, MANGAS O VIDEOJUEGOS DE SU CONTEXTO ORIGINAL PARA CREAR SUS PROPIAS HISTORIAS. LA FRANQUICIA QUE REVISAREMOS EL DÍA DE HOY ABRIÓ UN CAPÍTULO COMPLETAMENTE NUEVO EN LA HISTORIA DEL DOUJIN, ASÍ QUE ABROCHENSE BIEN EL CINTURÓN Y ACOMPÁÑENNOS EN ESTE RECORRIDO PARA DESCUBRIR EL MARAVILLOSO PROYECTO ***TOUHOU***.

TOUHOU PROJECT

DE FANS PARA FANS

Por Nozomu Rodríguez



LA LOCURA DE UN HOMBRE SE VUELVE COLECTIVA

Todo comenzó dentro de la cabeza de un genio, llamado **Jun'ya Outa**, quien en la actualidad se hace llamar simplemente **ZUN**. Durante su juventud, Outa soñaba con componer música para juegos de pelea, sin embargo, poco después de graduarse de la universidad se dio cuenta de que su objetivo resultaba sumamente difícil, pues las compañías japonesas de software tenían procesos de selección bastante cerrados.

En vez de darse por vencido, el también programador y diseñador gráfico se dio a la tarea de desarrollar su propio videojuego. En asociación con la empresa independiente Amusement Makers, lanzó al mercado, en 1996, la primera entrega de lo que hoy conocemos como ***Touhou Project***, llamada ***Touhou Reiden***, para la plataforma PC98, una computadora personal distribuida únicamente en Japón entre los años de 1982 y 2000.

El título presentaba un ***gameplay*** parecido al clásico ***Arkanoid*** y no es recordado precisamente por su jugabilidad ni por su música, sino por sus personajes, que son, en su mayoría, bellas chicas, guardianas de diferentes templos japoneses.

Durante los siguientes dos años, ZUN programó, diseñó y musicalizó, sin ayuda, otros cuatro títulos para el mismo sistema. Sin embargo, éstos sufrieron un cambio total, pues abandonaron el género de demolición y se convirtieron en ***danmaku***, es decir, juegos de disparos con gráficas coloridas y vertiginosas que llevaban al límite la capacidad de la obsoleta PC98; en los que el objetivo del jugador, más que destruir a los enemigos, era llegar con vida al final de cada nivel, esquivando los incontables proyectiles que cruzaban la pantalla a toda velocidad.

En cada una de las entregas, el creador de la serie introducía nuevos personajes, que poco a poco llegaron a conformar un grupo de más de 100 chicas. Esto no pasó desapercibido para los fans, quienes ya ideaban la manera de darle un giro distinto a la franquicia.

EL NACIMIENTO DE UN MONSTRUO

Tras haber dejado Amusement Makers en 1998, ZUN comenzó a desarrollar nuevos títulos, esta vez para Microsoft Windows. El primero de ellos vio la luz en 2002 y fue llamado ***Touhou Koumakyou***. Este videojuego representó el salto de la serie a una nueva generación de gráficos, audio y mecánicas de juego, los cuales la nueva plataforma hacía posibles gracias a su hardware más avanzado.

En los últimos 12 años, ZUN y su nueva compañía, Team Shanghai Alice (de la cual él es el único integrante), se ha mantenido activo y ha sacado al mercado un total de 16 juegos, algo de lo que pocas compañías, incluso las más grandes, pueden presumir.

El gran mérito de la franquicia es el hecho de haber alcanzado tal éxito de ventas sin necesitar de una compañía distribuidora, ya que el genio detrás de la serie también se encarga de ello. Los numerosos fans del proyecto, por su parte, no han perdido el tiempo en todos estos años y han creado, alrededor de los muy numerosos personajes de la serie, incontables historias alternas, ya sea en forma de doujinshi, anime, cosplay, otros videojuegos, música y muchas otras formas de arte. Tan sólo hay que ingresar el nombre de la serie en un buscador de internet para acceder a las toneladas de creaciones relacionadas con este fascinante mundo.

El furor por ***Touhou Project*** ha llegado a tal extremo que, desde 2004, se lleva a cabo la ***Reitaisai***, una convención anual dedicada únicamente a distribuir e intercambiar contenidos relacionados con la franquicia. El evento que se realiza cada primavera reúne a fans de todo Japón, quienes acuden felizmente para agrandar con sus contribuciones el ya enorme universo de lo que comenzó como un videojuego independiente.

© ZUN/Team Shanghai Alice

COMICO

UNA APP PARA LOS AMANTES DEL MANGA

Por Eurídice Jiménez

YA NO ES NOVEDAD QUE LOS FANS DEL ANIME OPTEN POR LEER SUS TÍTULOS FAVORITOS EN DISPOSITIVOS INTELIGENTES, EN LUGAR DEL TRADICIONAL PAPEL. ACTUALMENTE, AMBOS MEDIOS DE ENTRETENIMIENTO COEXISTEN EN JAPÓN Y OTRAS PARTES DEL MUNDO, PERO CADA DÍA SON MÁS LAS EDITORIALES QUE COMIENZAN A DAR MÁS APOYO A LAS VERSIONES DIGITALES A TRAVÉS DE APP'S DEDICADAS A ESTE MEDIO. ÉSTE ES EL CASO DE LA EMPRESA DISTRIBUIDORA ENTERBRAIN, QUIEN A TRAVÉS DE SU SERVICIO DE MANGA DIGITAL, ***COMICO***, PRETENDE LLEGAR A MAYOR CANTIDAD DE LECTORES Y FOMENTAR ASÍ LA CULTURA DE OCIO DIGITAL.

DE LA TINTA A LOS PÍXELES

Enterbrain se ha caracterizado por manejarse como una distribuidora de revistas, a lo largo de todo Japón, aun cuando la empresa cuenta con diversas ramas internas. Desde su fundación el primero de abril del año 2000, se ha especializado en ***magazines*** de videojuegos, al tiempo que ha participado como desarrolladora y distribuidora de diversos títulos del género de citas, entre los que se encuentran ***Amagami*** (PS2, 2009), ***KimiKiss*** (PS2, 2006) y ***Photo Kano*** (PSP, 2012), este último desarrollado en colaboración con la empresa Dingo.

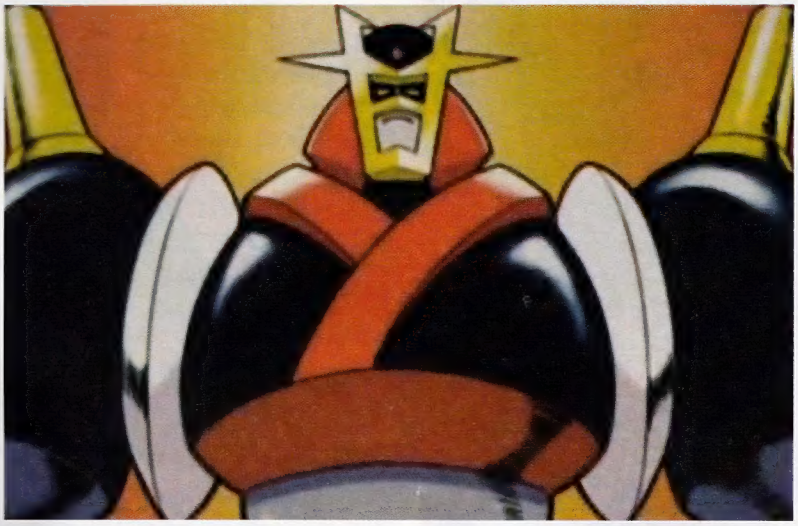
UNA NUEVA FORMA DE DISTRIBUCIÓN

Comico es la más reciente propuesta de distribución de la compañía, una app gratuita para sistemas Android e iOS, fácil de usar, diseñada para promocionar las versiones impresas de los productos. Una de las ventajas de la app (y algo que los mangakas agradecen) es la imposibilidad de descargar los mangas directamente a los dispositivos, a fin de evitar la piratería. Los usuarios visualizan los mangas a través de un servicio tipo ***streaming***, por lo que los títulos se mantienen en los servidores de la compañía y nunca en el dispositivo, razón por la cual se necesita estar permanentemente conectado para disfrutar de sus títulos favoritos, algo sumamente engorroso para usuarios de otros países, donde no siempre se puede acceder a internet fuera del hogar, a menos que tengas un plan de datos o encuentres un punto de Wi-Fi gratuito. Recordemos que esta app está pensada para "usuarios nipones", por tanto el tema de la conexión permanente no es un problema que les ataña demasiado.

A excepción del asunto de la conexión, ***Comico*** no requiere gran espacio ni recursos del sistema; al momento de usar la app por primera vez se desplegará un tutorial a manera de tira cómica (en japonés, obviamente) que te enseñará a aprovecharla al máximo. Es una lástima que no exista una opción de idiomas para los demás países, pero como todo producto que tenga éxito, muy posiblemente se pensará en regionalizar la aplicación para diversos países en un futuro, mientras te invitamos a probarla, y si el idioma japonés no es un impedimento para ti, entonces comienza a disfrutar de las bondades del entretenimiento digital en tu tablet o smartphone.

© Enterbrain

DOAMAIGER D



UN HOMENAJE AL ESTILO CLÁSICO

Por Alex B.

SI TÚ ERES DE ESOS FANS DE LOS MECHAS DE HUESO COLORADO, PERO TAMBIÉN TE GUSTAN LAS COSAS DULCES, ENTONCES ÉSTA ES TU OPORTUNIDAD PARA COMBINAR AMBAS AFICIONES Y DISFRUTAR AL MÁXIMO DE *DOAMAIGER D*, LA SERIE ANIMADA DE CORTA DURACIÓN QUE LA TEMPORADA INVERNAL TRAJO CONSIGO. ACOMPÁÑANOS A DESCUBRIR LOS SECRETOS QUE CELOSAMENTE GUARDA.

MECHAS Y DULCES

Todo comienza en Kioto, mientras la nueva reportera de la cadena televisiva local, Anna-chan, se encuentra en la afamada tienda de dulces tradicionales Amashodo, donde en compañía de su camarógrafo, Yasuda-san, y el encargado del sonido, Sugiyama, entrevista afanosamente a Daijirou Kyougoku, el más reciente dueño de la tienda –de la decimoquinta generación–.

Mientras él habla sobre el proceso de elaboración de sus tradicionales dulces, interrumpe la entrevista para bajar al sótano en busca de un artefacto. Daijirou busca afanosamente, cuando un pequeño temblor hace que se derrumbe una de las vigas del lugar, lo que provoca que éste descubra una puerta secreta que escudriña con curiosidad.

Intrigado baja los misteriosos escalones y su sorpresa es mayúscula cuando observa un mecha de tamaño colosal en lo que parece ser un apartado secreto debajo de la tienda. De manera sorpresiva, otro temblor hace que Daijirou caiga dentro de Doamaiger –el mecha–. En su interior se encuentra una pantalla en la que observa que un gigantesco monstruo, denominado Mekaijuu, amenaza con destruir la ciudad.

Daijirou se preocupa e inconscientemente acciona los mecanismos de Doamaiger. Inmediatamente su negocio se parte en dos, convirtiéndose en una plataforma de despegue que da paso al imponente mecha, quien en cuestión de segundos comienza la feroz batalla en contra del Mekaijuu.

Pero Doamaiger tiene una forma de batalla muy particular, y es ¡preparando dulces! Así es, él y Daijirou preparan dulces bombas de sabor que, mediante su exquisito gusto, terminan por derrotar completamente al enemigo. Pero eso no es todo, pues después de ser derrotados, los temibles Mekaijuu vuelven a su forma original: la de humanos.

¿Cómo un ser humano puede convertirse en un Mekaijuu? La respuesta es simple, un hombre misterioso se encarga de inyectar una sustancia extraña en sus víctimas, las cuales toman la forma de los temibles monstruos.

¿Podrán Doamaiger y Daijirou detener la amenaza que cae sobre Kioto? ¿Descubrirán la identidad del culpable? ¡Descúbrelo!

TODO UN CLÁSICO

Estrenada el 5 de enero pasado mediante las cadenas televisivas TV Kanagawa y KBS Kyoto, la serie está compuesta de mini episodios de aproximadamente 2 minutos de duración que representan un claro homenaje a los veteranos géneros de los mechas y el kaiju.

De un estilo marcadamente clásico, tanto en su diseño como en su temática y musicalización, la serie es capaz de trasladarnos a la época dorada en que los mechas dominaban el gusto de los espectadores, haciendo clara referencia a series como ***Mazinger Z***. Se trata de una serie original, producida por el estudio ILCA, con guion de **Oolongta Yoshida** y la participación especial de los seiyuus **Naruse Emi** y **Ryouta Murai**.

Si son fans de los mechas y quieren pasar un rato agradable y sin complicaciones, entonces ***Doamaiger D*** es su mejor opción.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: mecha, acción, ciencia ficción
GUION: Oolongta Yoshida
PRODUCCIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES: Doi Shimon
MÚSICA: Yasuhiko Fukuda
PRODUCTOR DE ANIMACIÓN: Nakamura Manabu
ASISTENTE DE PRODUCCIÓN: Sato Ryuyu
ESTUDIO: Ltd. ILCA

SEIYUUS:

ANNA-CHAN: Naruse Emi
DAIJIROU KYOUGOKU: Ryouta Murai

© Ltd. ILCA/TV Kanagawa y KBS Kyoto

SAENAI HEROINE NO SODATEKATA

BIENVENIDOS A LA INDUSTRIA 2D

Por Haru

¿QUIÉN NO HA SOÑADO CON INCURSIONAR EN LA INDUSTRIA DEL ANIMANGA? TODOS, EN ALGÚN MOMENTO DE NUESTRAS VIDAS, HEMOS DESEADO PERTENECER A AQUEL MUNDO QUE NOS ROBA EL ALIENTO CON CADA HISTORIA, IMAGEN Y NOTA QUE OCUPA AFANOSAMENTE PARA REGALARNOS UN PRODUCTO DIGNO DEL RECUERDO, UN LEGADO A LA MEMORIA OTAKU.

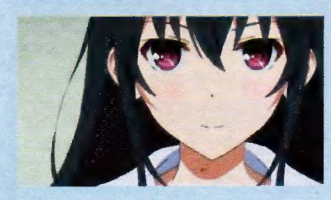
¿Pero realmente todo es miel sobre hojuelas para aquellos valientes y afortunados creadores? Si te gustan las buenas historias, la comedia y los triángulos amorosos a la máxima potencia, entonces ***Saenai Heroine no Sodatekata*** –o ***Saekano***– es la serie ideal para ti.

EL MEJOR JUEGO DE CITAS DEL MUNDO

Aki Tomoya es un otaku aficionado a las visual novel, que con el paso de los años ha fraguado el sueño de su vida, que es hacer el mejor juego de citas del mundo. A pesar de su gran conocimiento sobre el mundo otaku, este chico carece de cualquier tipo de habilidad artística, no obstante su imaginación y la pasión que siente por el mundo 2D lo auxilian en su lucha contra la corriente para crear algo único.

Un día, mientras conduce una bicicleta, le sucede algo totalmente inesperado. Como si de la escena de un sueño se tratase, un blanco gorro vuela por los cielos impulsado por el viento, Aki lo ve e inmediatamente sale en su persecución para entregárselo a su dueña. La sorpresa del muchacho es mayúscula al ver que una chica completamente hermosa –posiblemente la de sus sueños– es la propietaria de tal objeto.

El suceso lo deja completamente anonadado, tanto que aquella chica misteriosa enciende la inspiración dentro de su ser, por lo que ahora está más decidido que nunca a lograr sus objetivos. Y aquí la cosa se pone mejor.



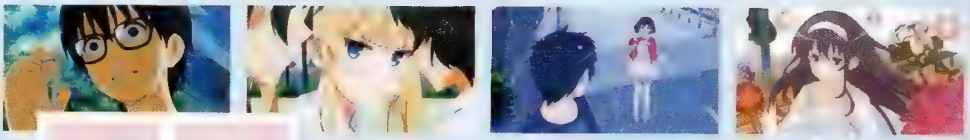
© Maruto Fumiaki/A-1 Pictures

GUERRA DE CELEBRIDADES

En vista de sus nulos recursos artísticos, Aki decide pedir ayuda a un par de celebridades del animanga que tienen una doble vida en la Academia Toyogasaki, pues sus oficios son un secreto para el mundo. Es así como se acerca a su vieja amiga de la infancia Eriri Spencer Sawamura, una de las estrellas de la academia, quien resulta ser la popular escritora de doujinshis eróticos Kashiwagi Eri, y Utaha Kasumigaoka, de igual reputación y mejor conocida en el mundo de las novelas ligeras como Utako Kasumi, famosa escritora. Cabe resaltar que ambas se llevan pésimo, y comparten cierto "amor" no correspondido...

Las cosas se complican cuando Aki descubre que la chica misteriosa, inspiración de su heroína principal, es su compañera de clases, Megumi Kato, quien tiene una personalidad nula, lo que bloquea un poco el instinto creativo del chico, quien se desvive por mostrarle cómo debe comportarse una heroína del mundo 2D.

En vista de su esfuerzo, y a pesar de su rechazo inicial, Eriri y Utaha le dan la oportunidad de crear una propuesta que las satisfaga a ambas, y si logra convencerlas entonces ellas aceptarán formar un círculo para desarrollar su videogame y presentarlo en la Comiket de invierno. ¿Lo logrará?



***SAEKANO* CUENTA CON UNA ADAPTACIÓN ESTILO VISUAL NOVEL PARA PS VITA DE MANOS DEL ESTUDIO 5PB, TITULADA *SAENAI HEROINE NO SODATEKATA –BLESSING FLOWERS–*, LA CUAL SE PUSO A LA VENTA EL 30 DE ABRIL. EL JUEGO CUENTA CON TECNOLOGÍA LIVE2D, LO QUE SE VERÁ REFLEJADO EN UNA MEJOR CALIDAD DE ANIMACIÓN Y FIDELIDAD EN LOS DISEÑOS DE PERSONAJES. SU PRECIO OSCILA ENTRE LOS 7,344 Y 9,204 YENES, DEPENDIENDO DEL TIPO DE EDICIÓN A ELEGIR.**

UN ÉXITO DE LAS LIGHT NOVEL

Como muchas otras adaptaciones animadas, ***Saekano*** proviene de una serie de novelas ligeras escritas por **Maruto Fumiaki** e ilustradas por **Kurehito Misaki**, que comenzaron su publicación en julio del 2012 mediante la editorial Fujimi Shobo y actualmente siguen en curso. Su popularidad fue tal que se adaptaron al manga en una versión de **Niito** (2013), de nombre ***Saenai Kanojo no Sodatekata -Egoistic Lily-***, misma que concluyó en mayo del año pasado.

Su esperada adaptación animada se estrenó el 8 de enero de este año mediante el espacio Noitamina de Fuji TV, y a la fecha los fans esperan ansiosos una segunda temporada.

FICHA TÉCNICA

GÉNERO: harem, comedia, drama, romance, escolar
IDEA ORIGINAL: Maruto Fumiaki
DIRECTOR: Kanta Kamei
guion: Maruto Fumiaki
MUSICALIZACIÓN: Hajime Hyakkoku
ESTUDIO: A-1 Pictures

SEIYUUS:

UTAHA KASUMIGAOKA: Ai Kayano
ERIRI SPENCER SAWAMURA: Saori Onishi
MEGUMI KATO: Kiyono Yasuno
TOMOYA AKI: Yoshitsugu Matsuoka
MICHIRU HYOUDOU: Sayuri Yahagi

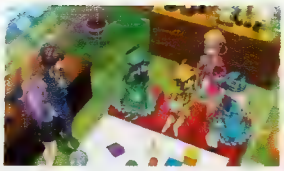
TANTEI KAGEKI MILKY HOLMES TD

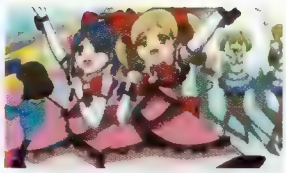
LA ERA DE LAS IDOLS COMIENZA

Por Haru

LA HISTORIA DE LA FRANQUICIA *TANTEI OPERA MILKY HOLMES*, PROPIEDAD DE BUSHIROAD, ES UN POCO DIFERENTE DE LA DEL RESTO, PUES MÁS ALLÁ DE HABER NACIDO DE UN VIDEOJUEGO, NOVELA LIGERA O MANGA, VIO LA LUZ GRACIAS A UNA SERIE DE RADIO EN INTERNET, TRANSMITIDA POR PRIMERA VEZ EN DICIEMBRE DE 2009. SU POPULARIDAD CRECIÓ TANTO QUE EN OCTUBRE DE 2010 COMENZÓ A EMITIRSE UNA VERSIÓN ANIMADA DE LA MANO DEL ESTUDIO J.C. STAFF, ÉXITO AL QUE LE SIGUIÓ UNA ADAPTACIÓN AL MANGA (2010), UNA NOVELA LIGERA AUSPICIADA POR ASCII MEDIA WORKS (2010), UNA OVA (2011) Y FINALMENTE UNA SEGUNDA TEMPORADA ANIMADA (2012).

© Bushiroad, Chronogear Creative/2015



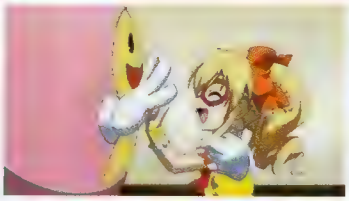


Pero la historia no acaba ahí, pues la temporada de invierno 2014-2015 trajo para nosotros una nueva entrega, intitulada ***Tantei Kageki Milky Holmes TD*** y no te la puedes perder.

LA LUCHA CONTRA EL MAL

La serie, planeada como un homenaje de tono humorístico a las series de detectives, tiene sus raíces en un futuro cercano, en el que algunos humanos logran desarrollar una serie de poderes paranormales denominados ***Toys***, que si bien son usados con buenas intenciones por unos, también son utilizados para fomentar el crimen en la sociedad. Es debido a esto que nace la Era de los Detectives, pues un grupo de agentes que también poseen Toys se dedican exclusivamente a resolver los misterios alrededor de estos atracos.

Es así como en el distrito de Yokohama opera la agencia de detectives Milky Holmes, que al mando de Kobayashi y sus cuatro bellas asistentes –Sherlock, Nero, Hercule y Cordelia–, se dedica a combatir el mal incansablemente.



APARECEN NUEVOS MISTERIOS

La Era de los Detectives ha terminado, con lo que se abre paso a la Era de las Idols, quienes han logrado una fama sin igual. Esto no significa que los ladrones poseedores de los Toys hayan dejado de hacer de las suyas. Un nuevo peligro amenaza a la industria musical, pues un grupo secreto de criminales se ha dispuesto a robar las canciones –con voz incluida– de las idols más populares.

Es así como la tragedia llega a la máxima idol del momento, Marine Amagi, cuando roban a sus ***Elements*** –la materialización de su voz en conjunto con sus Toys– y su carrera se avecina al precipicio. Para su fortuna, las detectives de la agencia Milky Holmes van en su rescate. ¿Podrá recuperar su hermosa voz e interpretar una vez más la "canción del milagro"?

LA EMISIÓN DEL QUINTO CAPÍTULO DE *TANTEI KAGEKI MILKY HOLMES TD* SUFRIÓ UN ATRASO, PUES TRAS HABER SIDO PLANEADO SU LANZAMIENTO PARA EL 31 DE ENERO, LA PRODUCCIÓN LANZÓ UN COMUNICADO VÍA SU PÁGINA WEB EXPLICANDO QUE LA SERIE SERÍA REPROGRAMADA POR "VARIAS CIRCUNSTANCIAS". ¿SERÁ QUE HAY PROBLEMAS EN EL PARAÍSO?

NUEVA TEMPORADA, NUEVA HISTORIA

Tantei Kageki Milky Holmes TD se estrenó el pasado 3 de enero por medio de la cadena televisiva Tokyo MX; sin embargo, sus dos primeros episodios estuvieron disponibles desde el 31 de diciembre de 2014 en el programa ***O Misoka Da yo! Milky Holmes 2014***.

La serie contó prácticamente con el mismo staff de producción de la temporada anterior, a excepción del rubro musical, del que **Elements Garden** fue el encargado; asimismo, las seiyuus partícipes del proyecto fueron las mismas, salvo la incursión de **Emi Nitta**, quien dio su voz al nuevo personaje de la franquicia, la idol Marine Amagi.

El opening de la serie es ***Milky A Go Go***, interpretado por las seiyuus de las protagonistas, mientras que el ending, ***Tankyu Dreaming***, corrió por cuenta de Emi Nitta.

Si aún no conoces la franquicia ***Milky Holmes***, ¿qué esperas? Seguro te dará gratos momentos de diversión.

FICHA TÉCNICA

IDEA ORIGINAL: Bushiroad, Chronogear Creative

DIRECTOR: Hiroshi Nishikiori

GUIONES: Tenga Komuro, Go Zappa, Shogo Yasukawa, Takayo Ikami, Hideki Shirane, Hyoichi Yokomizu

DISEÑO ORIGINAL DE PERSONAJES: Natsuki Tanihara, Yume Usahara

DISEÑOS DE PERSONAJES: Mariko Fujita

MÚSICA: Elements Garden (Daisuke Kikuta, Evan Call, Haruki Mori, Tomohiro Kita)

PRODUCTOR EJECUTIVO: Takaaki Kidani

PRODUCCION DE ANIMACION: J.C. Staff/Nomad

SEIYUUS:

SHERLOCK SHELLINGFORD: Suzuko Mimori

NERO YUZURISAKI: Sora Tokui

HERCULE BARTON: Mikoi Sasaki

CORDELIA GLAUCA: Izumi Kitta

MARINE AMAGI: Emi Nitta

KAMISAMA HAJIMEMASHITA 2

UNA DEIDAD ENAMORADA

Por Chibi-Chío

DESDE AGOSTO COMENZÓ A DISPERSARSE LA NOTICIA DE UNA NUEVA TEMPORADA DE ***KAMISAMA HIJIMEMASHITA***, LO QUE CAUSÓ GRAN EXPECTATIVA. RECORDEMOS QUE LA PRIMERA TEMPORADA DE ESTA COMEDIA ROMÁNTICA SE ESTRENÓ EL 2 DE OCTUBRE DE 2012, CON UN TOTAL DE 13 CAPITULOS. ESTA BASADA EN EL MANGA HOMÓNIMO CREADO POR **JULIETTA SUZUKI**, PUBLICADO DESDE EL 20 DE FEBRERO DE 2008, EN LA REVISTA ***HANA TO YUME*** DE HAKUSENSHA, EL CUAL HA ALCANZADO HASTA MÁS DE TRES MILLONES DE COPIAS IMPRESAS. DATO CURIOSO ES QUE EL DECIMOSEXTO VOLUMEN RECOPILATORIO DEL MANGA INCLUYÓ UNA OVA.

Esta segunda temporada se estrenó el 5 de enero de este año, con la intervención del estudio TMS Entertainment, dirigido por **Akitaro Daichi** y con el diseño de personajes de **Junko Yamanaka**. Repitió seiyuus, a excepción de **Onikiri**. **Hanae** fue la encargada de interpretar el opening y ending, ***Kamisama no Kamisama*** y ***Ototoi Oide*** respectivamente. Recordemos que también se encargó del opening y ending de la primera temporada.

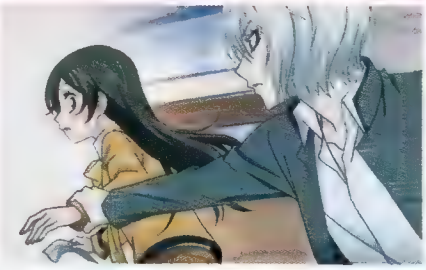
¿Qué harías si por desgracia te quedaras en la calle y un hombre de buen corazón te dejara ir a su hogar, y después resultara que ¡zaz! ya eres un dios? Pues esto es lo que le ocurre a Momozono Nanami, nuestra protagonista.

ABANDONADA

Momozono Nanami, de 17 años, tiene una vida desdichada ya que su padre es adicto a los juegos de azar y eso ha arruinado las finanzas familiares. No sólo eso, sino que el señor abandonó a su hija y la pobre fue arrojada a la calle.

La chica sentía que todo estaba perdido hasta que escuchó la voz de alguien pidiendo ayuda; era Mikage, un extraño hombre que era atacado por un lindo perrito... Nanami lo salvó. Acto seguido, la desamparada le contó su triste historia, el individuo le dijo que al igual que su padre él abandonó su hogar.

Nanami pensó que al menos él tenía un lugar al cual regresar. Al escuchar eso, Mikage le ofreció su casa, luego de ello le dio un beso en la frente y le entregó un croquis para poder llegar a la dirección. La chica pensó que podría tratarse de una broma, aun así se arriesgó y fue. Al llegar se sintió timada ya que se encontró con un templo triste y abandonado; Nanami se decepciona pero comienzan a escucharse voces fantasmales, queda en ***shock*** y sucesos extraños acontecen.



¿SOY UNA DIOSA?

Esos ruidos provienen de dos chibi-chamacos y de un hermoso chico, de nombre Tomoe, quien le pregunta "¿dónde has estado en los últimos 20 años?". Al acercarse a ella se da cuenta que no es ese hombre abandonador de hogares –Mikage–, pero tiene la misma esencia que él... Y es que tiene el sello de la deidad de la Tierra en la frente, así es... El extraño era un dios y al besar a la chica la convirtió en ama del santuario.

Tomoe no la acepta y abandona el lugar. Al final Tomoe se convierte en familiar de Nanami, ya que no es nada tontita y abusa de los inocentes labios del chico para convertirlo en su mensajero divino, él hará todo lo que la diosa deseé.

Así fue como inició todo, conforme el tiempo pasaba se encontraron enemigos poderosos que querían robar los poderes de Nanami y Tomoe siempre estuvo ahí, sólo para ella. Además, Nanami consiguió otro familiar, la serpiente Suenagaku Mizuki, un chico adicto a la borrachera y quien quería desposar a la frágil muchachita.

Han pasado lo días desde que –junto a los familiares divinos Tomoe y Mizuki, los espíritus Onikiri y Kotetsu– Nanami comenzó una nueva vida como diosa. El problema fue que se había enamorado de su familiar Tomoe.

UNA PRUEBA, UNA NUEVA AVENTURA

Un día, Nanami al ver cómo su amado Tomoe mira con nostalgia las mariposas, se da cuenta que extraña a Mikage y es que la encarnación de la exdeidad es una mariposa. Inesperadamente Otohiko, dios o diosa del viento, visita el templo para informarle que ha sido invitada a Izumo, a una reunión anual de dioses... La chica se rehúsa, pero lo piensa dos veces cuando Otohiko le echa una indirecta más o menos así: en el Kamuhakari se reúnen todos los dioses del país, quizá alguno conoce el paradero de "alguien" –Mikage–.

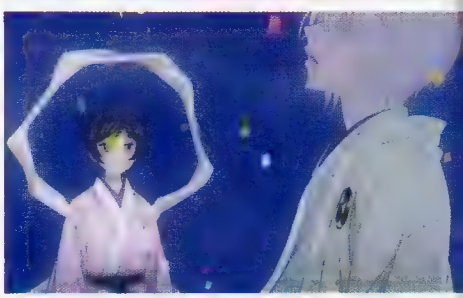
Ella accede, pero hay una condición para poder asistir y es superar una prueba. Asistir al templo Kamuhakari es todo un honor, por lo que debe esforzarse. Nanami simplemente acepta el reto que consiste en cuidar un huevo de ***shikigami***, éste se nutre del espíritu de su poseedor para crecer rápidamente. La cosa es que aprobará si nace un shikigami de una belleza que le agrade a Otohiko; para que eso suceda no debe separarse ni un segundo de él, por siete días, hasta que se vuelva sano y fuerte.

El huevo se rompió el primer día, pero salió un monito chibi, un changuito todo tierno. Al día siguiente Nanami y Tomoe fueron a la escuela como habitualmente lo hacen, pero Nanami fue atacada en la biblioteca por una enorme araña; afortunadamente, Tomoe llegó a tiempo para salvarla, lo que hizo reflexionar a Nanami, ya que no quiere depender siempre de él, quiere y debe afrontar los problemas para ser digna de asistir a Izumo.

Nuevamente la araña apareció, en esta ocasión Tomoe salió perjudicado. Nanami utilizó a su monito al cual nombró Mamoru, éste al recibir tal nombre ya sabía cuál era su trabajo: proteger. Nanami ahora es quien lo controla y logra salvar a Tomoe. Al ver tal acto, Otohiko la aprueba.

Nanami se alista para viajar, pero a falta de dinero decide que sólo se llevará a uno de sus familiares; una batalla comienza entre Mizuki y Tomoe... En lo que deciden, Nanami va a comprar sus boletos de avión, después de adquirirlos y ya en camino, el changuito Mamoru siente la presencia de unos seres malvados que los persiguen. Nanami corre a la velocidad de la luz a un lugar solitario, su sorpresa es que hay un joven leyendo, al cual le dijo que no se preocupara.

Los entes hicieron su aparición, eran dioses caídos a los que se les despojó de su puesto; éstos no estaban contentos por la noticia de que una insignificante humana vaya a pisar la tierra de los dioses y menos que un zorro incivilizado sea un familiar, eso hizo enfadar a la chica, quien explotó al ver cómo esos seres atacaron al humano... Y los exterminó a todos. Pero ese "humano", que se hace llamar Kirihito, no es un simple hombre, quiere recuperar su cuerpo para volver a ser Akuraou, pero... ¿Quién es ese tal Akuraou?



© Julietta Suzuki/TMS Entertainment/2015

LA GRAN REUNIÓN

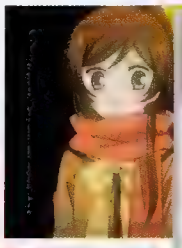
Al final Nanami decidió que Mizuki fuera su acompañante, mientras Tomoe se transformaba en ella para asistir a la escuela. Nanami y Mizuki parten al punto de reunión, el gran santuario de Izumo, el Izumonokuni Ichinomiya, donde el gran Ookuninushi es el responsable y donde cada año 8 millones de dioses se reúnen.

Nanami entró sola al lugar y se encontró con otros dioses, que la dejaron atrás para llegar a tiempo al banquete... La deidad de la tierra se perdió, pero alguien la ayudó y le dijo que los dioses no son perfectos, sin embargo sobresalen en algo, así como ella "como participante presenta tu opinión con orgullo".

Todos estaban impactados de que una humana estuviera allí; ¿quién la invitó y por qué? Pues fue el mismísimo Ookuninushi quien le pidió que fuera a Yomotsu Hirasaka, la entrada al inframundo. Normalmente el guardián de la puerta controla que nadie cruce la frontera, pero se anda embriagando en el banquete, por lo que quedó y quedará desprotegida durante siete días.

Los espectros aprovecharon para romperla y dispersar el mal; si no se hace algo el inframundo ensuciará la Tierra. Entonces el encarguito es que Nanami ayude a cuidar la entrada; sin titubear Nanami aceptó con la condición de saber dónde está Mikage ya que alguien espera su regreso. El dios no asegura nada, pero si ella logra su cometido encontrará a Mikage.

Al llegar al lugar, Nanami se volvió a encontrar con Kirihito, ambos cayeron al inframundo y un sinnúmero de incidentes les esperan... ¿Nanami se enterará de la verdadera identidad de Kirihito y de sus planes? Sólo queda ver y disfrutar este anime, que tiene mucho que contarnos.



FICHA TÉCNICA

- ANIME: shojo
- GÉNERO: comedia, romance, escolar, sobrenatural
- IDEA ORIGINAL: Julietta Suzuki
- DIRECTOR: Akitaro Daichi
- DISEÑO DE PERSONAJES: Junko Yamanaka
- ESTUDIO: TMS Entertainment

SEIYUUS:

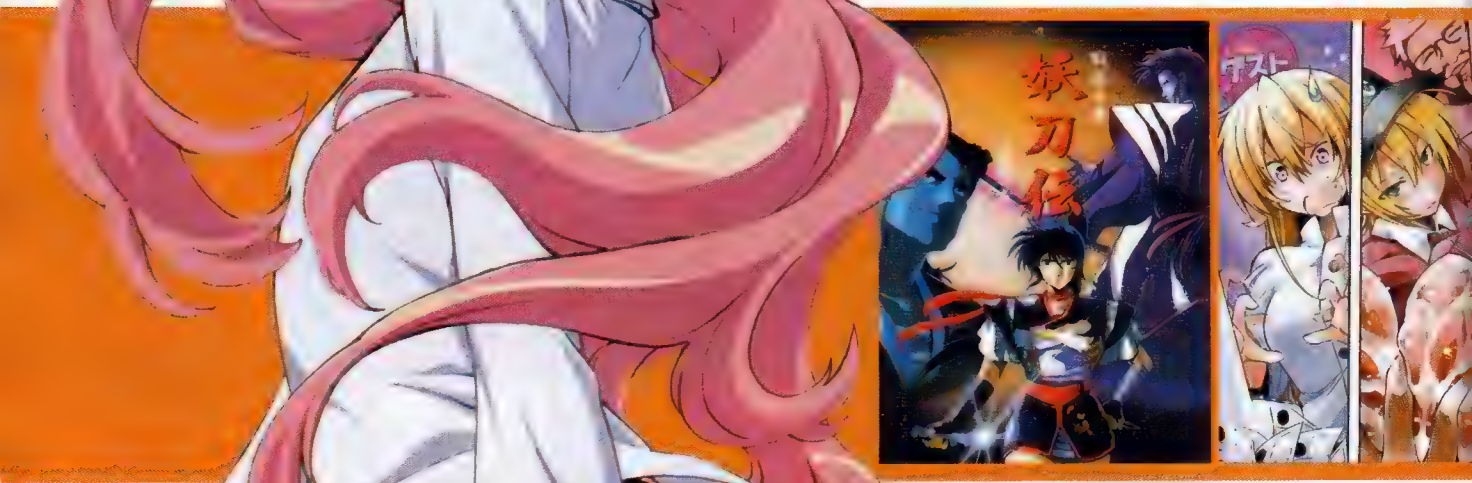
- NANAMI MOMOZONO: Suzuko Mimori
- TOMOE: Shinnosuke Tachibana
- MIZUKI: Nobuhiko Okamoto
- KURAMA: Daisuke Kishio
- OTOHIKO: Hiroki Takahashi
- MIKAGE: Akira Ishida
- KIRIHITO Y AKURAOU: Junichi Suwabe
- MAMORU: Hinata Kusunoki (versión monito) y Daiki Yamashita (versión niño)
- OUKUNI-NUSHI: Showtaro Morikubo
- NARRADOR: Vanilla Yamazaki

J.C.STAFF

DONDE VIVEN LAS BUENAS HISTORIAS

Por Nozomu Rodríguez

EL DÍA DE HOY ECHAREMOS UN VISTAZO A UNA DE LAS CASAS PRODUCTORAS MÁS EXITOSAS DE TODO JAPÓN, LA CUAL HA LANZADO A LA FAMA ALGUNAS DE LAS HISTORIAS MÁS MEMORABLES DEL MUNDO DEL MANGA Y HA DADO VIDA A LAS CREACIONES DE LOS MÁS TALENTOSOS ARTISTAS DEL PAÍS DEL SOL NACIENTE.



UNA VIDA LLENA DE AVENTURAS

Kabushikigaisha Japan Creations, mejor conocida como J. C.Staff, fue fundada en el lejano año de 1986 por el animador, productor y director japonés, **Tomoyuki Miyata**.

Tras formar parte, durante varios años, del equipo de Tatsunoko Productions (una empresa pionera en el campo de la animación japonesa, responsable de clásicos como ***Meteoro***, ***La abejita Hutch*** y ***Macross***), Miyata decidió tomar los ahorros de toda su vida y formar su propia compañía en la ciudad de Musashino, localizada a las afueras de Tokio.

Apenas un año después de su fundación, J.C.Staff hizo su debut con una serie de tres OVAs, llamada ***Sengoku Kidan Youtouden***, un anime de tema histórico basado en la novela homónima de **Takeshi Narumi**. Con la colaboración de algunos de sus más grandes colegas (entre ellos **Osamu Yamazaki** y **Yoshiaki Aihara**) y junto con un pequeño número de animadores, el empresario logró posicionar su trabajo en el gusto del público.

Después de realizar, en 1989, una adaptación al cine del anime antes mencionado, así como poco más de una decena de OVAs, J.C. Staff dio su primer gran paso en la producción de películas animadas al conseguir los derechos para llevar a la pantalla grande la novela ligera ***Slayers*** en el año de 1995.

A pesar de su éxito en las salas cinematográficas, el estudio aún necesitaba consolidarse como productor de adaptaciones al anime, lo cual no tardaría mucho, pues en 1997, dos series que ahora son consideradas grandes clásicos vieron la luz bajo la firma de esta casa. Hablamos de ***Shoujo Kakumei Utena*** (pionera en el género del yuri) y ***Kare Kano*** (en colaboración técnica con el gigante GAINAX). Después de estos primeros grandes ***hits***, era obvio que J.C.Staff había llegado para quedarse.

UNA LARGA LISTA DE ÉXITOS

A partir de finales de la década de los noventa y principios del nuevo milenio, la compañía fue creciendo más y más, hasta llegar a tener más de 120 empleados en la actualidad.

La lista de grandes éxitos de esta casa productora es casi infinita y, hoy en día, resultaría imposible comprender la industria del anime sin los títulos que la empresa nos ha dejado como herencia.

Gracias a esta compañía hemos podido disfrutar, en los últimos años, de las sagas de ***Orphen***, ***Zero no Tsukaima***, ***Bakuman*** y ***Tantei Opera***, las cuales han cosechado miles y miles de fans alrededor del mundo, quienes devoran capítulo tras capítulo cada una de las temporadas de estas legendarias historias.

Mención aparte merecen ***Shakugan no Shana*** y ***Toradora!***, las cuales han convertido a la actriz de doblaje y cantante, **Rie Kugimiya**, en la tsundere favorita de muchos.

Otras series que han dejado su huella en la memoria de los aficionados al anime incluyen: ***Loveless***, ***Uragiri wa Boku no Namae o Shitteiru*** y, más recientemente, ***Golden Time*** y ***Love Stage!!***

Esta compañía también se ha dado a la tarea de "rescatar" proyectos que otras productoras han dejado inconclusos. Ejemplo de esto es ***Hayate no Gotoku!***, de la cual el estudio SynergySP sólo realizó la primera temporada entre 2007 y 2008. En 2009, tras lanzar una OVA con el mismo título, se anunció que, a partir de esa fecha, J.C.Staff se haría cargo de animar la segunda temporada de la serie.

Otro ejemplo similar fue el caso de ***Slayers***, una franquicia que ocupaba un lugar muy especial en el corazón del mismo Miyata. En 2007, una década después de que E.G. Films realizara la última entrega de la saga, J.C.Staff se propuso conseguir los derechos de la obra para poder ofrecérsela a una nueva generación, lo que finalmente añadió tres nuevas temporadas a su ya larga lista de capítulos.

PLANES PARA EL FUTURO

Por supuesto, el 2015 ha traído al estudio nuevos retos, pues, de la mano de sus directores estrella, **Yoshiaki Iwasaki**, **Ken'ichi Kasai** y **Takashi Watanabe**, la empresa tiene pensado sorprendernos en este año con títulos como ***Shokugeki no Soma*** y ***Mirai Millennium***, así como una nueva temporada de ***Tantei Opera***, los cuales seguiremos muy de cerca.

JULIETTA SUZUKI

LA MISTERIOSA NUEVA DIOSA DEL SHOJO

Por Nozomu Rodríguez

A ESTAS ALTURAS DE LA VIDA TODOS CONOCEMOS Y AMAMOS ***KAMISAMA HAJIMEMASHITA***, LA SERIE QUE RELATA LA VIDA DE NANAMI, UNA CHICA QUIEN, TRAS HABER PERDIDO TODO GRACIAS A LOS MALOS HÁBITOS DE SU PADRE, SE ENCUENTRA CON EL RETO DE TRANSFORMARSE EN UNA DIOSA. A PESAR DE QUE DICHO ANIME TUVO UN ÉXITO ARROLLADOR DURANTE EL AÑO 2012, POCO SE SABE ACERCA DE LA MENTE CREATIVA DETRÁS DE ESTA MARAVILLOSA HISTORIA. POR ESO, EL DÍA DE HOY EXPLORAREMOS UN POCO LA VIDA Y OBRA DE LA MANGAKA **JULIETTA SUZUKI**

TODO COMENZÓ CON UN SUEÑO

Desde pequeña, Julietta Suzuki siempre mostró un enorme gusto por las artes, especialmente por el dibujo. Es por eso que, desde la tierna edad de ocho años, era común verla completamente concentrada en los dibujos que pintaba en sus libretas escolares, inspirada por los bellos paisajes de la provincia sureña de Fukuoka.

Su perseverancia y talento la llevaron a inscribir, en 2004, su primer trabajo como mangaka en la edición número 44 del certamen ***Big Challenge***, organizado por la editorial Hakusensha. El manga en cuestión llevaba por título ***Ura Antique*** y llamó tanto la atención de la compañía que fue incluido en la edición de agosto de su revista especializada en el género shojo, ***Hana to Yume***.

En ese mismo año, como parte del taller de formación de mangakas de ***Hana to Yume***, el segundo trabajo de Suzuki, ***Asa ga Kuru***, salió a la luz en el número 16 de la revista. A partir de ese momento y gracias a su gran esfuerzo, la artista se convirtió en una colaboradora habitual de esa publicación.

LA ERA DE LOS ONE-SHOTS

La segunda mitad de 2004 y la primera de 2005 se convirtieron en una especie de época dorada para Julietta. Sus trabajos, durante este tiempo, se volvieron una parte importante del contenido de la revista ***Hana to Yume***.

Títulos como como ***Hoshi ni Naru hi***, ***My Precious***, ***Ogamiya Uradaichou*** y ***My Bloody Life*** sirvieron para que la popularidad de la artista creciera rápidamente entre los fans. Esto es un fenómeno singular, ya que todos los anteriores son mangas one-shot, es decir, constan de un solo capítulo.

El éxito y la belleza de sus trabajos de inmediato le abrieron las puertas a la joven autora para poder asumir nuevas responsabilidades dentro de la revista que le otorgó su primera oportunidad. Así, apenas un año después de su debut, Julietta estaba lista para afrontar un reto mayor.

EL SIGUIENTE PASO

En junio de 2005, ***Hana to Yume*** anunció el estreno del primer manga serializado de su misteriosa autora estrella. Se trataba de ***Akuma to Dolce***, un manga que relata la historia de la linda pero solitaria Mayuri, una estudiante que, por accidente, termina invocando un demonio mientras cocina un rico postre.

Sólo tres meses después del lanzamiento de ***Akuma to Dolce***, fue lanzado su segundo título, llamado ***Karakuri Odette***, el cual sigue la historia de una bella marioneta que decide inscribirse en la escuela preparatoria para experimentar la vida de una chica normal.

EL SALTO A LA PANTALLA

En enero de 2008, ***Karakuri Odette*** llegó a su fin con su entrega número 35, lo cual llenó de tristeza a los fans de la ya consagrada Suzuki. Sin embargo, no tuvieron que esperar mucho para volver a disfrutar los bellos trazos de su mangaka favorita, pues, en ese mismo mes, se estrenó ***Kamisama Hajimemashita***, la que hasta ahora es su obra más conocida.

El éxito del manga fue tal que la editorial norteamericana Viz Comics se encargó de su distribución en los países de habla inglesa bajo el título de ***Kamisama Kiss***.

En 2012, mientras el manga seguía siendo publicado en Japón, el estudio de animación TMS Entertainment adquirió los derechos para trasladarlo a la pantalla chica bajo la dirección del experto en anime shojo, **Akitarou Daichi**. Actualmente, una segunda temporada está en transmisión.

UNA ESTRELLA TÍMIDA

A pesar de que actualmente goza de fama mundial, Julietta Suzuki siempre ha sido una persona reservada. De hecho, son muy pocas las entrevistas que ha concedido y rara vez se deja fotografiar, ya que, según ella, prefiere llevar una vida tranquila, lejos de los reflectores.

Sus pasatiempos incluyen dar largos paseos por su provincia natal, salir con amigos a comer y leer mangas de terror (contrario a lo que podría pensarse). Tiene debilidad por los postres y animales como los gatos o los koalas son su adoración.

Hay que seguirle el paso a esta tímida pero talentosa artista, ya que, en el momento menos pensado, podría sorprendernos con otro estupendo trabajo.

BAKURETSU HUNTERS

HÉROES FUERA DE SERIE

Por Zorro de Seda

COMO EN TODAS LAS GRANDES ARTES, SIEMPRE HAY CLÁSICOS Y HOY HABLAREMOS DE UN ANIME DE LA VIEJA ESCUELA QUE SEGURO LES CAUSARÁ GRAN NOSTALGIA, SOBRE TODO A AQUELLOS QUE CRECIERON CON ÉL, HABLAMOS DE *BAKURETSU HUNTERS*.

Bakuretsu Hunters fue creado como manga por **Satoru Akahori** (***Ginga Ojousama Densetsu Yuna: Kanashimi no Sirven, Saber Marionette, Cyber Team in Akihabara, MAZE: Bakunetsu Jikuu, Sakura Wars, NG Knight Lamune & 40, Bakuen Campus Guardress, Kashimashi ~Girl Meets Girl~, Abenobashi Magical Shopping District, Mouse***) e ilustrado por **Rei Omishi** (***Omishi Magical Theater: Risky Safety, Eien ni Owaranai, Chouse Kitan MAZE☆Bakunetsu Jikuu, Angelique: Treasure - Angelique Comic Anthology, Bondage, Fragments***). Fue publicado por Media Works en 1993, posteriormente, en 1995, salió su adaptación al anime, que fue dirigida por **Koichi Mashimo** (***Fueza G, Night on the Galactic Railroad, Ai City, Dirty Pair: Project Eden, F, Dominion: Tank Police, Dragon Quest, Eat-Man, Noir, .hack//SIGN, Tsubasa Chronicle, El cazador de la bruja, La espada del inmortal***).

© Rei Omishi-Satoru Akahori/MediaWorks/TV Tokyo

REFRESQUEMOS LA MEMORIA

Para los que no se acuerdan o no saben de qué trata, haremos un pequeño recuento. Todo sucede en una tierra fantástica de magia y brujería, llamada "Continente Spooner". Este mundo se divide en dos, las personas comunes y corrientes llamadas "Parsoners" y los que tienen poderes mágicos, llamados "Sorceres". Como en todas las sociedades, siempre hay un opresor y en esta historia son los Sorceres, que se dedican a explotar, torturar, asesinar y esclavizar a los Parsoners.

No todo será malo en esta historia, un grupo de héroes llamados "Bakuretsu Hunters" serán los encargados de proteger a los Parsoners. Ellos tienen una jefa, una mujer santa líder de la iglesia Stella, ella siempre estuvo indignada de la forma en que los Sorceres abusaban de su poder. El nombre de esta mujer es "Big Mamma". El grupo de héroes está formado por los hermanos Carrot y Marron Glace, las hermanas Tira y Chocolate Misu, y Gateau Mocha.

El protagonista de este anime es **Carrot**, un joven que parece inútil en cuanto a la batalla, tiene una espadota que nunca usa, pero el muchacho sí tiene un poder, que no controla, por cierto, él puede convertirse en una bestia, mezcla de todos los animales del zodiaco chino. En la vida cotidiana, Carrot es un chamaco pervertido, siempre anda coqueteando con las chicas, excepto con las Misu, que irónicamente, lo aman.

Marron es el hermano menor de Carrot, su habilidad es la magia estilo oriental, tiene un extraordinario manejo de la espada, pero muy pocas veces lo muestra. Marron es gay y tiene una fuerte atracción hacia Gateau. Marron y Carrot siempre se han protegido mutuamente, pues ambos sufrieron de niños.

Gateau es un tipo muy masculino, su poder es la gran resistencia física que posee y su habilidad en las artes marciales. Todos los demás miembros se conocieron en la infancia, Gateau se unió a ellos ya siendo un adulto. Él es bisexual y siempre dice que la belleza trasciende el género.

Tira es hermana de Chocolate, ambas fueron criadas por los padres de Carrot y Marron, así que prácticamente son familia. A primera vista parece modosita, pero en realidad es una guerrera muy fuerte con traje de "dominadora" y con un látigo como arma, además de usar la magia de la naturaleza. Está enamorada de Carrot, al igual que su hermana, así que habrá triángulo.

Chocolate es una chica extremadamente sensual, su arma es una especie de garrote. Sale semidesnuda a lugar, cosa que muchos agradecen. Es la única que puede controlar a Carrot en modo bestia. Está perdidamente enamorada del protagonista y siempre le insinúa querer situaciones con "resultados sexosos".

Este anime es un clásico que no puede faltar en nuestra colección. Véanlo o re-véanlo, estoy segura que se divertirán, sobre todo si son amantes del ecchi.

FICHA TÉCNICA

- GÉNERO: fantasía, aventura, comedia, ecchi
- DIRECTOR: Koichi Mashimo
- IDEA ORIGINAL: Rei Omishi, Satoru Akahori
- GUION: Chika Hojo, Hiroyuki Kawasaki, Katsuhiko Takayama, Masaharu Amiya y Shou Aikawa
- ESTUDIO: Xebec
- PRODUCCIÓN: Daume, T-Up, Xebec, Rei Omishi, Satoru Akahori
- EMISIÓN: 3 de octubre de 1995 – 3 de marzo de 1996
- EMISORA: TV Tokyo
- CAPÍTULOS: 26
- DURACIÓN: 30 minutos por capítulo

SEIYUUS:

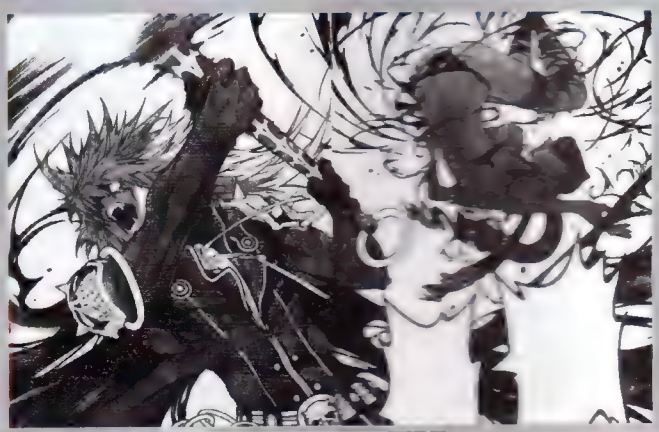
- GATEAU MOCHA: Kiyoyuki Yanada
- TIRA MISU: Megumi Hayashibara
- MARRON GLACE: Mitsuaki Madono
- CARROT GLACE: Shinnosuke Furumoto
- CHOCOLAT MISU: Yuko Mizutani
- SAJ TORTE: Banjou Ginga
- DOTTA SAKIKO: Tamagawa
- BIG MAMMA: Sumi Shimamoto
- MILLE FEUILLE: Yasuyuki Hirata

DEFENSE DEVIL

EL ABOGADO DEL DIABLO

Por Paulina Olvera

A NOSOTROS NOS GUSTA LLEVARLES MANGAS MUY INTERESANTES, ES POR ESO QUE EL DÍA DE HOY HABLAREMOS DE UN MANGA LLENO DE ACCIÓN, TOQUES SOBRENATURALES Y UN DIBUJO CAUTIVADOR. ESTAMOS HABLANDO DE *DEFENSE DEVIL*.



© Youn In Wan, Yang Kyung Il/Shogakukan/Shukan Shonen Sunday

En México © Panini

Defense Devil es un manga publicado en el 2009 por Shogakukan en la revista ***Weekly Shonen Sunday***. La historia fue creada por el surcoreano **Youn In Wan** (***ENT.: Ore no Kagi ga Hazusareta K Noukai***, ***Akuma Bengoshi Kukabara***, ***Watashi no Yoru wa Anata no Hiru yori Utsukushii***, ***Shin Angyo Onshi Gaiden***, ***Westwood Vibrato***) y la ilustración corrió por cuenta del también surcoreano **Yang Kyung Il** (***Blade of Heaven***, ***Blade of the Phantom Master***, ***Island***, ***Burning Hell***, ***March Story***, ***Area D Inou Ryouiki***).

AL EXILIO

La historia habla acerca de **Kucabara**, un demonio muy poderoso que fue desterrado del mundo demoniaco. Con este destierro, él ha perdido todos sus poderes y para poder regresar, necesita recuperar todo su poder oscuro. ¿Cómo le va a hacer? Se convierte en una especie de abogado defensor, o sea, se dedica a defender a los humanos pecadores ante un ***shinigami***, con el fin de tomar esos pecados y así obtener la materia oscura. Un buen día aparece Funi, un amigo de Kucabara, y le dice que el mundo de los demonios está en peligro, así que debe regresar a salvarlo.

LOS PERSONAJES

Los personajes son muy interesantes, empezando por nuestro protagonista, que, cabe resaltar, era un príncipe, pero después de ser desterrado se convierte en abogado. Es un tipo bastante serio que no gusta de matar almas para obtener la energía que necesita, es por eso que se dedica a defender a los pecadores.

Bichura es el compañero de Kucabara, viene de un clan de demonios alados. Ha dedicado todo su tiempo a apoyar a su amigo en todo lo que hace, aunque piense que es mejor matar almas que probar su inocencia.

Elimona es una demonio muy sensual, que vive en el mismo lugar que Kucabara y Bichura. Los odia, pero muy a su pesar tiene que convivir con ellos, incluso llega a pedirles ayuda.

UNA HISTORIA MUY INTERESANTE

Obvio, si hay un infierno tiene que haber un cielo y todo lo que se le relacione, así encontramos a Indamaria, una monja poco común: tiene pistolas enormes con balas para exorcizar, espadas benditas, puede lanzar hechizos y tiene un olfato increíble para los demonios, pero esta monja tiene dentro un poder oscuro que cada vez quiere controlarla.

En cuanto al dibujo, es un trabajo excelente, pues los ambientes son muy detallados, el infierno está muy bien construido: cada página tiene un trabajo perfecto y minucioso, uno puede ver las almas en pena, todo es oscuro y tenebroso, el manejo de los tonos oscuros es impresionante. Los personajes también están prolijamente bien hechos. Quizá pueda recordarles un poco al manga de ***Death Note***.

La historia es bastante interesante, pues en realidad no hay muchas obras cuyo centro sea "el ser un abogado" o una historia que se lleve a cabo 100% en el infierno. Es muy atractivo cómo en la primera parte del manga vemos el trabajo de abogado de Kucabara. Un aspecto "negativo" es que el manga empieza muy original, pero a partir, más o menos, del tomo tres, se convierte en un manga de acción shonen y deja de lado la trama principal. Ya para el tomo cinco se convirtió en una mezcla de acción y comedia. Todo esto fue quizá por exigencias de la editorial. Aún así sigue siendo atrayente, creo que puede gustarles si son fans de la acción y de la comedia. Aseguro que disfrutarán el dibujo muchísimo, así que léanlo y dígannos qué les pareció.

FICHA TÉCNICA 1

- GÉNERO: acción, comedia, misterio, shonen, sobrenatural
- AUTOR: Youn In Wan
- ARTISTA: Yang Kyung Il
- EDITORIAL: Shogakukan
- PUBLICADO EN: Shukan Shonen Sunday
- VOLÚMENES: 10
- CAPÍTULOS: 100
- FECHA DE PUBLICACIÓN: 22 de abril de 2009 - 10 de junio de 2011

CONEXION

MANGA OFICIAL

Síguenos, disfruta y comparte

CONEHION

MANGA

TANTEI KAGEKI MILKY HOLMES TD

SAENAI HEROINE NO SODATEKATA

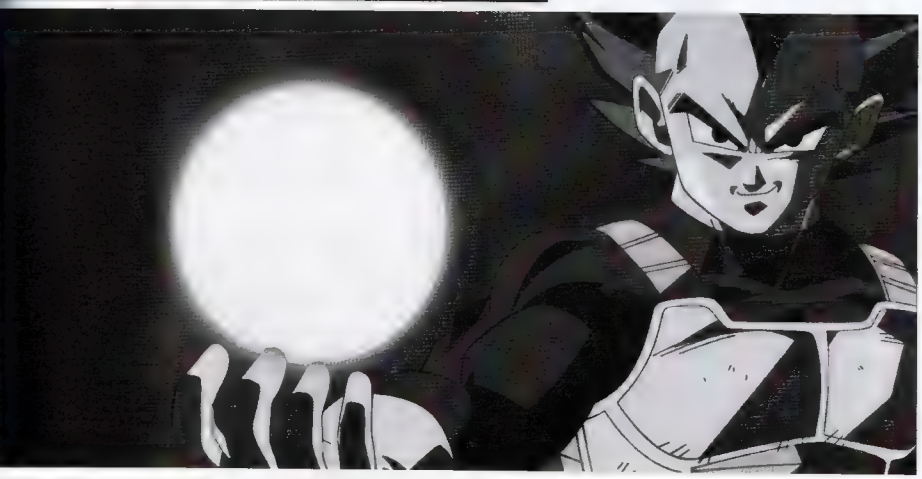
LA ADMIRACIÓN POR LOS VILLANOS

Por Lobo

EN LA ENTREGA ANTERIOR HABLAMOS DE CÓMO LA NATURALEZA MORBOSA DEL SER HUMANO HACE QUE SERIES TIPO GORE COMO ***PSYCHO-PASS*** TENGAN TANTO ÉXITO, PUES ESTA CLASE DE ANIMES SON ALGO ASÍ COMO UNA "VÁLVULA DE ESCAPE" PARA LIBERAR LA "MALICIA" QUE TODOS LLEVAMOS DENTRO.

De igual manera, analizamos cómo en las series de corte policiaco o detectivesco, e incluso en las deportivas, con toda la carga violenta que tienen, siempre nos hacen ponernos del lado del héroe, esperando que éste derrote al "malo de la serie", para que triunfe la justicia.

Pero, a últimas fechas, pareciera que esto ha cambiado, pues muchos de los villanos de anime han alcanzado tanta o más popularidad que los mismos héroes. ¿A qué se debe esto? ¿Acaso en la actualidad apoyamos más al mal que al bien y preferimos que los malos prevalezcan por sobre los buenos?



EL CARISMÁTICO LADO OSCURO

Antes, las tramas de anime no eran tan complicadas, el malo intentaba dominar el mundo, como es el caso del Doctor Hell, o simplemente hacerle la vida imposible a la heroína de la serie, como en el caso de Neil y Eliza; sin embargo, sabíamos que héroes como Koji Kabuto lograrían vencer al tirano maloso o heroínas como Candy White lograrían prevalecer ante todas las maldades de sus "enemigos" y lograr ser felices.

Más importante aún, el espectador siempre estaría del lado del héroe o la heroína, pues ellos siempre hacían lo correcto y, por supuesto, quienes veían estas series nunca apoyarían al villano –algo impensable en esa época– pues éste representaba todo lo inmoral e incorrecto. Por supuesto, el público siempre esperaba con ansias que los malos fueran castigados al final de la serie, prueba definitiva de que el bien siempre prevalecería sobre el mal.

Sin embargo, conforme las tramas del anime empezaron a evolucionar, los personajes de diversas series también, incluyendo a los villanos, quienes a finales de los 70´s e inicios de los 80´s tuvieron personalidades más complejas y carismáticas, lo que los llevó incluso a tener motivos más "profundos" para hacer sus "maldades".

Ciertamente "carisma" es la palabra clave aquí, pues gracias a su "personalidad magnética" muchos villanos de anime comenzaron a ser increíblemente populares desde hace algunas décadas, pues, al igual que los carismáticos villanos de Disney, que muchas veces se "robaban" la atención del público, los villanos del anime comenzaron incluso a ser más "interesantes" que muchos de los "planos" y moralistas héroes, al poseer características que los hacían muy atractivos para el público.

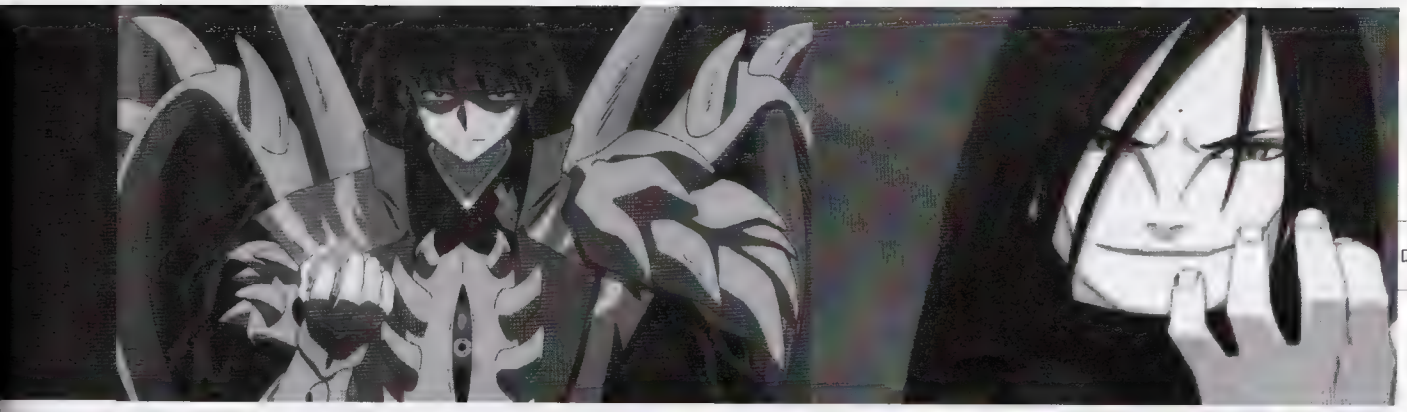
Para empezar a enumerar las "cualidades" que hacían –y aún hacen– atractivos a los villanos de anime, comencemos por decir que éstos muchas veces poseen características de líder, hablan siempre de forma firme y son obedecidos por sus secuaces sin chistar.

El villano siempre estará seguro de sí mismo y de siempre tener la razón en todo –al grado de casi ser egomaniaco– y su mirada, aunque maligna, tiene un gran toque de "magnetismo" –casi como la mirada hipnotizante de una serpiente– que inmediatamente nos hace pensar que él tiene el poder absoluto.

A eso hay que sumar que el villano, a diferencia de los héroes, no se rige por las reglas de lo que es correcto o justo, sino que las rompe para hacer lo que quiera y obtener invariablemente un beneficio personal.

En cierta ocasión, **James Cameron** comentó que la razón por la que su primer y villanesco ***Terminator*** de 1984 era tan popular, a pesar de ser una malvada máquina asesina, cuya única misión era matar personas, se debía a que este "exterminador" podía hacer lo que quisiera, cuando quisiera, sin ningún remordimiento y siempre salirse con la suya, sin que nadie pudiera evitárselo, algo que sin duda a la mayoría de nosotros nos gustaría hacer.

Y es que, ciertamente, a muchos de nosotros nos gustaría que todos obedecieran nuestras órdenes, hacer lo que se nos diera la gana y conseguir todo aquello que quisiéramos, sin el menor remordimiento moral de si estamos perjudicando o no a otros, lo cual explicaría en gran medida el porqué de pronto se nos hacen tan atractivos los villanos.



¿SIMPATÍA POR EL MALO?

Este tipo de características, aunque malas, no pasaron desapercibidas por los mangakas y los creativos de anime, por lo que empezaron a usarlas cada vez con mayor frecuencia en personajes "malvados", lo que los hacía irresistibles para cierta parte del público, que no sólo empezó a encontrarlos interesantes, sino que incluso muchos personajes malvados comenzaron a ganarse sus propias legiones de admiradores.

Un buen ejemplo lo tenemos con el malvado Picoro original de ***Dragon Ball Z***, el cual, a pesar de ser un multiasesino sin corazón, se ganó una gran cantidad de fans desde que apareció, esto debido a que, aunque era un villano, poseía un gran carisma y personalidad.

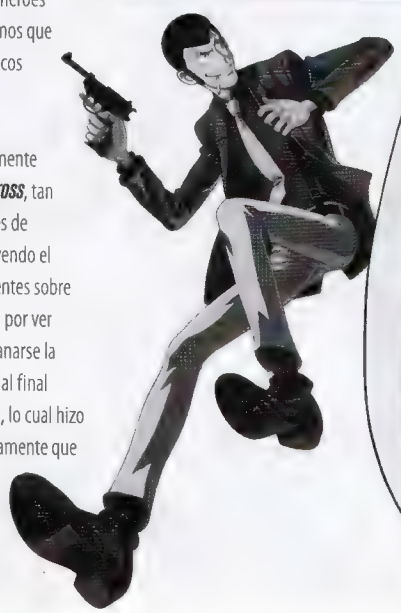
Por supuesto, en esos tiempos muchos fans no admitían abiertamente que admiraban al o los villanos de la serie, pues era tanto como admitir que admiraban la maldad, la violencia y un comportamiento moralmente incorrecto, lo cual, ciertamente estaría en contra de todo lo que representa a un "buen ciudadano nipón".

Pero, qué pasaba si el villano tenía además algunas "buenas cualidades", que no lo hacían perder su naturaleza malvada, pero que ya no hacían tan "incorrecto" el que tuviera admiradores, y que estas "características positivas" incluso enarbolaran a algunos villanos como "héroes malvados", a tal grado que siempre esperábamos que fueran ellos los que ganaran, dejando a los chicos buenos como unos perfectos tarados.

Esto lo podemos comprobar con los increíblemente violentos y "militarizados" Zentraedis de ***Macross***, tan "villanescos" y desalmados que fueron capaces de exterminar la vida de mundos enteros –incluyendo el nuestro–; sin embargo, a la vez eran tan inocentes sobre el comportamiento humano –se horrorizaban por ver un simple beso– que no podían menos que ganarse la simpatía de buena parte del público, e incluso al final terminaron aliándose con las fuerzas del SDF 1, lo cual hizo que muchas personas pudieran admitir abiertamente que estos desalmados y genocidas extraterrestres eran sus personajes favoritos de la serie.

Ciertamente, si un villano se vuelve "bueno" o al menos de pronto muestra cualidades heroicas, le permite al público aceptarlo de forma más directa y sin el "remordimiento" de poner a un personaje malo como uno de sus favoritos.

Uno de los ejemplos más claros lo tenemos con Lupin III, el cual fue concebido por su creador –el mangaka **Monkey Punch**– como un verdadero criminal desprovisto de cualquier valor moral y que no le importaba matar a sangre fría a sus enemigos.



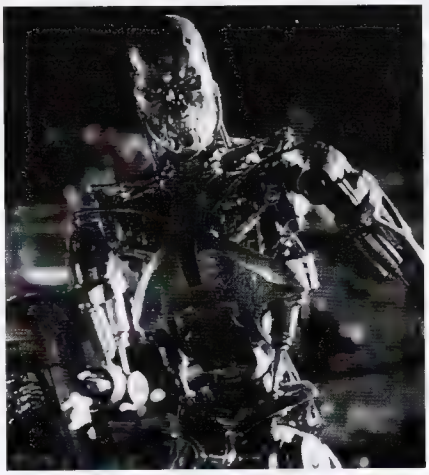
Sin embargo, cuando Lupin pasó al terreno animado se le dotó de una personalidad más juguetona e irreverente y aunque seguía siendo un ladrón, se le incluyeron algunas "buenas cualidades" para hacerlo más "apropiado" para el público televisivo.

Así pues, Lupin sólo se dedicó a robar a los ricos y corruptos, nunca abusó del pobre o débil e incluso en algunas ocasiones se olvidó de que era un ladrón para ayudar a alguna persona en problemas –por lo general una linda chica–, lo cual lo convirtió en una especie de "héroe-villano".

Si bien es cierto que Lupin se ganó un montón de fans debido a que era héroe y villano al mismo tiempo, también es cierto que otros "malosos" del anime fueron igual o más populares que este "ladrón de guante blanco", mas no por mostrar "buenas cualidades", sino al contrario, por mostrar las peores cualidades del ser humano.

En la próxima entrega terminaremos de analizar las razones del porqué los villanos carismáticos son tan populares, sin importar lo atroces que pueden llegar a ser sus actos.

¡OTAKU POR SIEMPRE, AKIBAKEI 4EVER!



COPYRIGHTS

Psycho-Pass © Manga: Hikaru Miyoshi/Jump Square. *Anime:* Estudio Production I.G/Fuji TV
Candy Candy © Manga: Kyoko Mizuki, Yumiko Igarashi/Editorial Kodansha/Nakayoshi. *Anime:* Toei Animation Co., Ltd/TV Asahi
Mazinger Z © Manga: Go Nagai/Editorial Shueisha/Shonen Jump. *Anime:* Toei Animation Co., Ltd/Fuji TV
The Terminator © Orion Pictures Corporation
Dragon Ball Z © Manga: Akira Toriyama/Editorial Shueisha/Shonen Jump. *Anime:* Estudio Toei Animation Co., Ltd/ Fuji TV
Macross © Anime: Estudio Big West
Lupin the Third © Manga: Monkey Punch/Editorial Futabasha/Weekly Manga Action. *Anime:* Estudio Tokyo Movie Shinsha/NTV, Yomiuri TV

SHINOBI

MÁS ALLÁ DEL MITO NINJA

Por Goji

LOS ***SHINOBI*** FUERON MERCENARIOS ADIESTRADOS EN EL ARTE DEL ESPIONAJE, EL ATAQUE FURTIVO, EN ASESINAR RÁPIDO A SUS VÍCTIMAS Y DESAPARECER EN LA OSCURIDAD.

Su leyenda fue tan grande que se les atribuyeron poderes sobrenaturales y cuando estos guerreros fueron conocidos fuera de Japón, su leyenda creció y se deformó aún más, al grado de que en la actualidad muchos desconocen la verdadera historia de los shinobi.

EL ORIGEN

A mediados del periodo Heian (794 a 1185), surgieron distintos clanes guerreros. La mayoría entrenaban para ser samuráis; sin embargo, algunos clanes, como el **Clan Hattori** de la provincia de Iga, decidieron adoptar el estilo de pelea furtivo de los monjes ermitaños ***yamabushi***, cuyo nombre significa "el que se oculta en las montañas".

Fue así como nació el arte del ***ninjutsu*** o "el arte de ocultarse" (***nin*** = ocultarse; ***jutsu*** = arte), en el cual los guerreros en entrenamiento no sólo aprendían a pelear con armas y combate cuerpo a cuerpo, como los samurái, sino además tenían que aprender técnicas de ataques furtivos, escalar hábilmente muros y bucear, eso sin contar con que debían tener conocimientos en medicina y elaboración de venenos.

Ciertamente, el entrenamiento de estos guerreros, que comenzaron a ser conocidos como shinobi, era más extenso y extenuante que el de los samuráis.

A esto debemos sumar que los shinobi también recibían un estricto entrenamiento sobre espionaje, en donde debían aprender los variados dialectos de las diversas regiones de Japón y distintos oficios –pescador, artista ambulante, sirviente– para poder "ocultarse" a la vista de todo el mundo, cuando recibían la misión de infiltrarse en un poblado para asesinar a un ***daimyo*** (señor feudal) o entrar a un castillo y descubrir sus puntos débiles.

Los clanes shinobi debieron pensar que tan extraordinarias habilidades debían recibir una mejor paga que el "simple sueldo" que recibían los samuráis, quienes además debían jurar fidelidad a su daimyo o al ***shogun***.

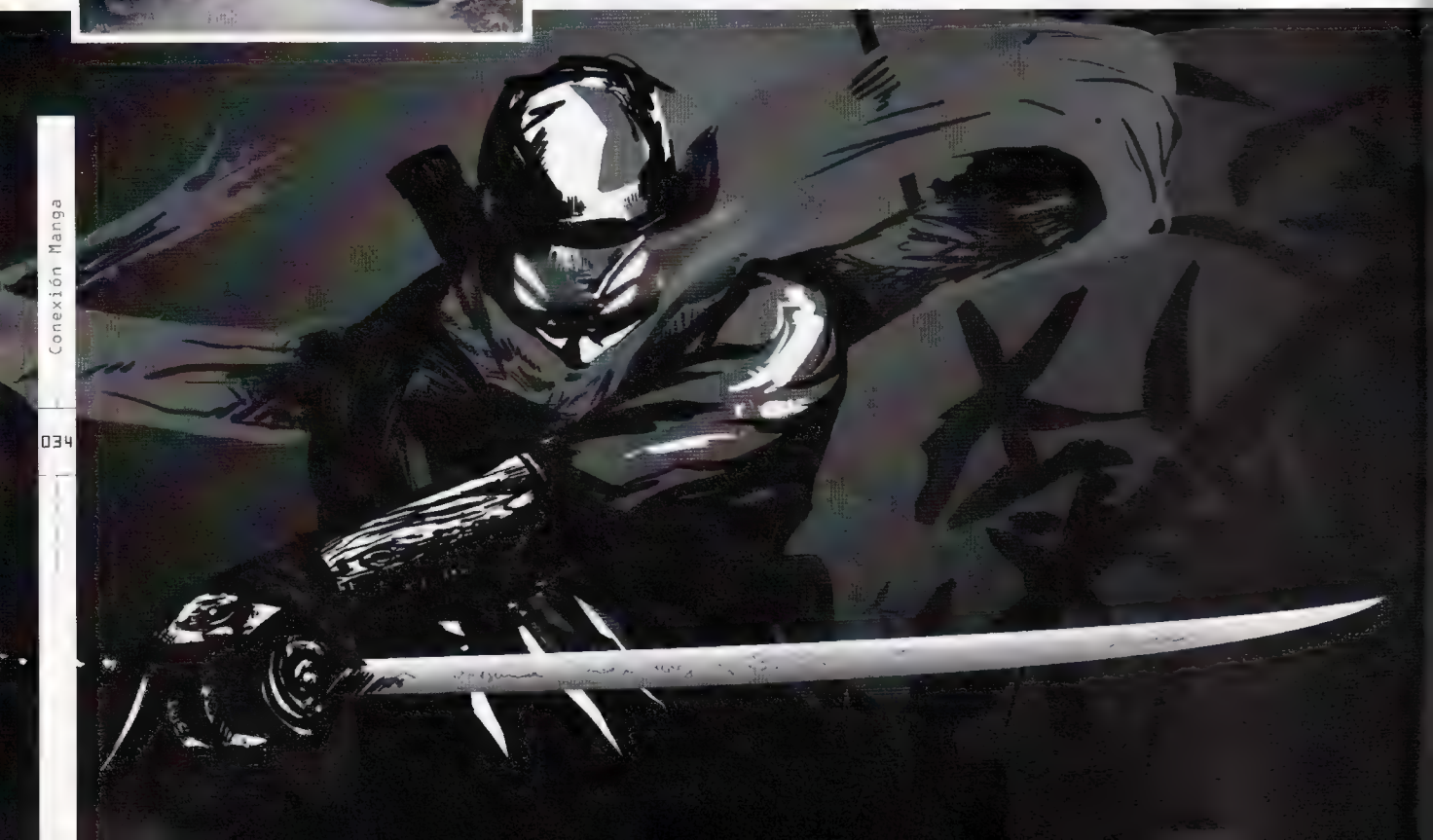
Así pues, los shinobi decidieron poner su "lealtad" a favor del mejor postor y vender sus servicios como mercenarios a diversos daimyos, sobre todo en los tiempos de guerra, como el del Shogunato Kamakura (1180 a 1333), "la época dorada del ninjutsu", en donde las 25 escuelas shinobi de las provincias Iga y Koga fueron temidas y respetadas en todo Japón.

EXTERMINIO

Sin embargo, los shinobi se volvieron tan eficientes en sus labores mercenarias que pronto crearon una paranoia entre los diversos clanes feudales, pues un daimyo que podía haber contratado a un grupo shinobi –por ejemplo, los de Koga– para deshacerse de un enemigo, podía convertirse en la siguiente víctima de este mismo grupo, pues como ya dijimos, la única lealtad que conocían los shinobi era la que tenían hacia quien les pagara mejor.

Quizás esta paranoia fue la que llevó a **Oda Nobunaga** (Unificador del Antiguo Japón) a decidir exterminar a los temidos shinobi de las provincias Ueno e Iga, en un ataque sorpresa que llevó a la muerte de 4,000 de estos mercenarios.

Los shinobi restantes de Iga huyeron a la vecina provincia de Mikawa, en donde el daimyo **Ieyasu Tokugawa** les brindó tal apoyo y protección que éstos dejaron su vida de mercenarios para convertirse en su "guardia shinobi personal" y, de hecho, fue gracias a la gran ayuda de los shinobi (como espías y guerreros furtivos) que Ieyasu Tokugawa se deshizo de buena parte de sus enemigos y terminó convirtiéndose en shogun.

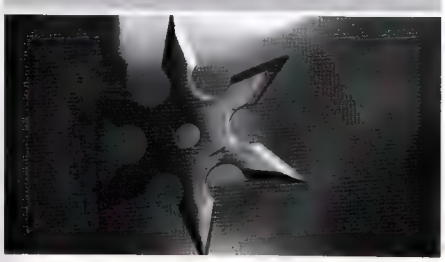


FIN DE LOS SHINOBI E INICIO DE SU LEYENDA

Fue durante el Shogunato Tokugawa (Era Edo de 1603 a 1868) que la participación de los shinobi comenzó a disminuir, pues al ser éste un periodo de paz, ya no eran necesarios los servicios de estos "guerreros de las sombras".

Así pues, conforme pasaron los siglos, la verdad acerca de los shinobi fue envuelta en la leyenda, atribuyéndoles habilidades "sobrenaturales", tales como volverse "sombras" para ocultarse de sus enemigos en la noche.

De hecho, el "uniforme" negro con el que erróneamente se cree que se vestían los shinobi todo el tiempo –muy difundido en el cine Hollywoodense– es un mito sin sustento histórico que probablemente se basó en la vestimenta oscura que usaban algunos marionetistas en el teatro ***Bunraku***, para permanecer "invisibles" mientras movían hábilmente sus marionetas, vestimenta que después algunos artistas del ***Ukiyo-e*** incluyeron en sus representaciones de estos "misteriosos guerreros", al no tener una verdadera referencia de cómo lucían los shinobi.



EN LA ACTUALIDAD

Si bien en Japón también se llegó a usar la palabra ***ninja*** para referirse a los practicantes del ninjutsu –ya que sus ***kanjis*** se pueden leer como shinobi y como ninja–, lo cierto es que este nombre no era tan usado en la antigüedad como shinobi para referirse a estos clanes guerreros.

Aun así, a mediados del siglo XX el término ninja se popularizó en el resto del mundo, a través de novelas y películas, para identificar a estos ancestrales mercenarios nipones, tal vez porque la palabra "ninja" tiene más fuerza fonética que la palabra shinobi y además suena similar a la palabra ninjutsu.

En la actualidad la historia de los shinobi se ha deformado de tal manera que incluso en los mismos animes nipones como ***Naruto*** se da más interés a los aspectos sobrenaturales y "espectaculares" de estos guerreros que a lo que significaba realmente ser un shinobi; sin embargo, gracias a museos nipones, como el Museo Iga-Ryu, en el Castillo Ueno, el pueblo nipón aún puede aprender la verdadera historia sobre los fascinantes guerreros shinobi.

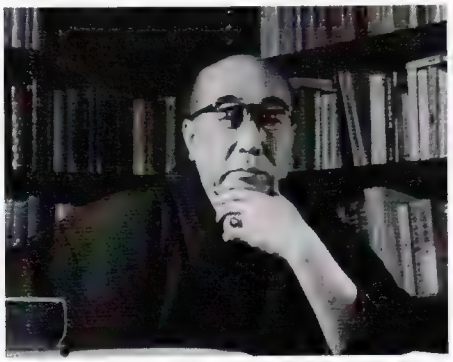
RANPO EDOGAWA

EL PADRE DE LA NOVELA JAPONESA DE MISTERIO

Por Arthur Wolf

LAS HISTORIAS DETECTIVESCAS SIEMPRE HAN SIDO MUY EXITOSAS ALREDEDOR DEL MUNDO Y PERSONAJES COMO SHERLOCK HOLMES DE ARTHUR CONAN DOYLE SIGUEN SIENDO TAN POPULARES HOY COMO CUANDO FUERON CREADOS HACE SIGLOS.

Por supuesto, si de relatos misteriosos, aderezados con sangrientos y extraños asesinatos se trata, Japón no podía quedarse atrás y tiene un digno representante en la figura de **Ranpo Edogawa**, considerado como el padre de la moderna novela de misterio japonesa.



DE VENDEDOR DE FIDEOS A ESCRITOR

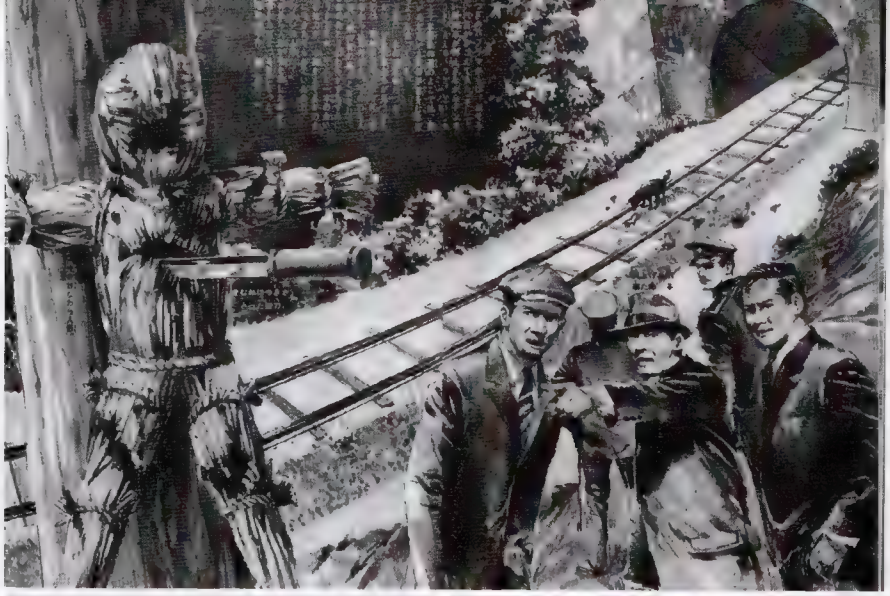
El nombre verdadero de Ranpo Edogawa era **Taro Hirai**, el cual nació el 21 de octubre de 1894 en el pueblo de Nabari, en la prefectura de Mie y que se graduó en Economía de la Universidad de Waseda en 1916.

Sin embargo, a pesar de su educación universitaria, Hirai no encontró fácilmente empleo y durante un tiempo trabajó como dibujante de historietas para revistas y hasta como vendedor callejero de fideos.

Harto de ser un "mil usos" Taro Hirai decidió probar suerte en el mundo de la literatura de misterio, publicando su primer novela ***Ni-sen Doka*** (***Los dos centavos sen***) en el año de 1923, en la revista ***Shin Seinen***, especializada hasta ese momento sólo en publicar obras de autores

occidentales como Conan Doyle, pero que al ver la calidad literaria de Hirai decidió darle una oportunidad.

Aun así, temiendo un posible fracaso y bochorno familiar, Taro Hirai firmó su primera novela con el ingenioso seudónimo Edogawa Ranpo, que no era otra cosa que la pronunciación japonesa de **Edgar Allan Poe** (***Edorgaw Aran Po***), uno de sus autores favoritos y creador del género detectivesco.



EL COMIENZO DE LA LEYENDA

Para suerte de Hirai, su novela tuvo tal éxito que desde entonces diversas publicaciones comenzaron a pedirle nuevas obras y novelas como ***El caso del asesinato en D. Hill*** o ***El acosador en el ático*** pronto hicieron que Ranpo Edogawa fuera conocido como el padre de la moderna novela de misterio japonesa.

La razón por la cual a Ranpo Edogawa se le atribuye la creación de la "moderna novela detectivesca japonesa" –a pesar de que otros escritores como **Ruiko Kuroiwa** ya habían escrito novelas detectivescas antes de la llegada de Ranpo– tiene que ver con el hecho de que él fue el primero en incorporar elementos "novedosos" en las novelas de misterio japonesas.

Entre estos elementos se encuentra principalmente la incorporación del método de "análisis detectivesco" creado por Edgar Allan Poe en su historia ***Los crímenes de la calle Morgue***, además de ser el primer autor nipón en crear un detective –el famoso Kogoro Akechi–, al que usaba como personaje regular en sus historias, muy al estilo de Sherlock Holmes, el cual era el personaje principal en las historias de Arthur Conan Doyle.

ADAPTÁNDOSE A LA ÉPOCA

Ranpo Edogawa además sabía adaptarse a los vertiginosos cambios de época en su país. Así pues, aunque sus primeras novelas de los años 20 fueron 100% detectivescas e intelectuales, en los años 30 Ranpo incorporó elementos eróticos y grotescos en historias como ***El demonio de la isla desierta*** y ***La oruga***, para apelar al gusto morboso del público.

De igual manera, buscando atraer a un público juvenil, este escritor puso un compañero joven, llamado Kobayashi, a su detective "estrella" Kogoro Akechi para ayudarlo a resolver sus difíciles casos.

De hecho, durante la Segunda Guerra Mundial, Ranpo Edogawa creó (usando seudónimos) varias novelas detectivescas, de corte juvenil, en donde valientes e inteligentes detectives adolescentes descubrían los planes de los "malévolos" espías de Estados Unidos, algo similar a lo que hizo Estados Unidos, que ponía a los japoneses como los "demonios amarillos" que debían ser derrotados por los superhéroes USA.

DESPUÉS DE LA TORMENTA

Al finalizar la Segunda Gran Guerra y viendo el éxito que tuvieron sus novelas juveniles de detectives, Ranpo Edogawa creó en sus nuevas historias al Club de Chicos Detectives, los cuales eran liderados por Kogoro Akechi y su ayudante Kobayashi.

Es en esta época que Ranpo decide dar apoyo a los nuevos escritores de misterio, primero en 1946 a través del periódico ***Joyas***, especializado en publicar historias detectivescas y después en 1947 fundando el Club de Autores de Detectives, el cual fue rebautizado en 1963 como Asociación Japonesa de Escritores de Misterio.

Además, este autor creó el premio Edogawa Ranpo, el cual se otorga, desde hace décadas, a la mejor novela de misterio escrita cada año.

En la década de los 50´s comenzó la internacionalización de Ranpo Edogawa, cuando fueron traducidas al inglés varias de sus novelas (algo muy difícil, por la gran cantidad de elementos japoneses que éstas tienen) tales como ***La banda de la mano negra*** y ***La extraña historia de la Isla Panorama***.

Sin embargo, Ranpo Edogawa no pudo disfrutar plenamente de su nuevo y creciente éxito, pues el padre del misterio nipón, quien sufría de arteriosclerosis y enfermedad de Parkinson desde hacía años, murió de hemorragia cerebral en 1965, siendo enterrado en el cementerio Tama, en la ciudad de Fuchu, cerca de Tokio.

LEGADO

Tanto las novelas como los personajes de Ranpo Edogawa –e incluso el mismo Edogawa– han sido utilizados una y otra vez por autores como las **CLAMP**, el mangaka de terror **Junji Ito** y **Gosho Aoyama**, el cual bautizó como Conan Edogawa a su más popular personaje, mezclando el apellido de Ranpo Edogawa y el nombre de Arthur Conan Doyle.

Todo esto no es más que un homenaje a uno de los más imaginativos autores de la literatura universal moderna y el cual ciertamente ha influido la cultura popular del anime y el manga.

CONNEXION
MANGA
-INATA KATAGIRI-
© Esmi 100-nin

KOWAKIEN HAKONE YUNESSUN

EL EXCÉNTRICO PARAÍSO DE LAS AGUAS TERMALES

Por Goji

JUSTO CUANDO SE PENSABA QUE LOS ***ONSEN*** (AGUAS TERMALES) DE JAPÓN –LEGENDARIOS POR SUS PROPIEDADES RELAJANTES Y HASTA CURATIVAS– ERAN LO MÁXIMO, NOS ENCONTRAMOS CON EL KOWAKIEN HAKONE YUNESSUN, UN CENTRO TURÍSTICO QUE SE HA VUELTO FAMOSO POR COMBINAR LAS TRADICIONALES TERMAS NIPONAS CON LAS MÁS VARIADAS BEBIDAS Y ALIMENTOS.

UN LUGAR PARA RELAJARSE

En la prefectura de Kanagawa, cerca de Tokio, se encuentra la ciudad de Hakone, famosa por la gran cantidad de fuentes de aguas termales que posee, lo cual hace que sea visitada todo el año por turistas extranjeros y japoneses.

Entre todos los centros turísticos de esta ciudad, el que más se distingue es el Kowakien Hakone Yunessun, no sólo por ser el más grande complejo turístico y ***spa*** de onsens en Japón –que además cuenta con un parque de diversiones acuático–, sino por poseer gran variedad de fuentes de aguas termales temáticas.

Hakone Yunessun es la perfecta combinación de lo tradicional y lo moderno, pues lo mismo puedes disfrutar sus instalaciones al estilo europeo, que sus tradicionales onsens, en los cuales no sólo puedes relajarte, también disfrutar de un gran espectáculo visual.

Tal es el caso de la zona conocida como El Mar del Dios Aegean, el mayor spa de Hakone Yunessun, dividido en tres "islas" de aguas relajantes y que además ofrece un gran espectáculo de luces, gracias a una pantalla de agua iluminada, ubicada en el techo de esta área.

Incluso hay un baño termal al estilo de la Roma antigua, cuyo decorado recuerda al mar Mediterráneo, además de lugares como el Santuario del Agua, la Cueva de Aguas Termales y el Spa de Carbón.

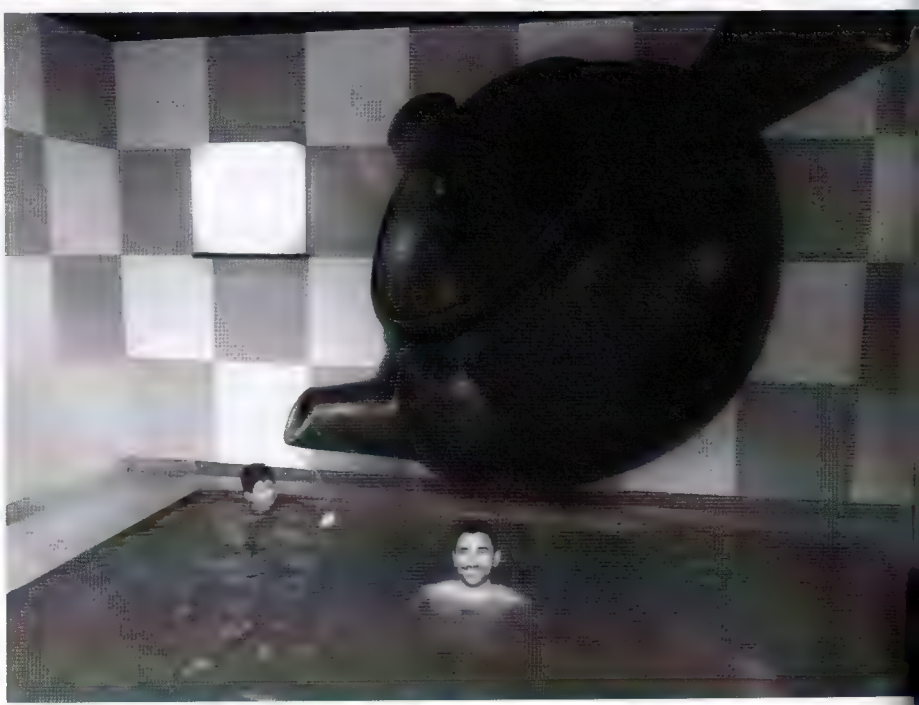
OTRAS ÁREAS QUÉ VISITAR

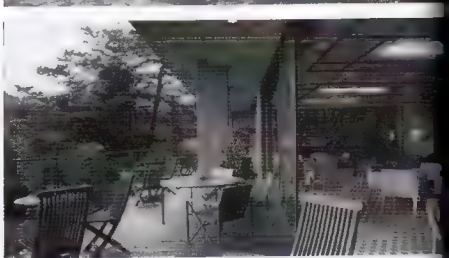
Hakone Yunessun tiene más de 25 atracciones acuáticas diversas y se divide en dos zonas; la primera, llamada Yunessun Spa Resort, está enfocada en las familias y para asistir a las diversas termas se debe llevar traje de baño.

La segunda zona, conocida como Mori No Yu, fue creada para un público más adulto, eso significa que no necesitas traje de baño y es más visitada por parejas de enamorados que buscan intimidad y relajación.

El parque de diversiones es otro de los atractivos de Hakone Yunessun, en el cual hay enormes cascadas y tres tipos de resbaladillas acuáticas diferentes en el área conocida como Montaña Rodeo, en donde además el agua es templada en invierno para gozo de los turistas.

Por si esto fuera poco, en Hakone Yunessun hay una gran cantidad de restaurantes, salones de masaje, centros de belleza y uno de los más grandes centros comerciales de Hakone, conocido como Mio Mall.





AGUAS TERMALES EXCÉNTRICAS

Aunque todas las áreas de Hakone Yunessun son un deleite para el turismo, lo cierto es que la fama que se ha ganado este centro turístico ha sido gracias a la diversidad de aguas termales cuyo tema son las más diversas bebidas y comidas que pueden parecer, al no conocedor, no sólo excéntricas sino hasta grotescas.

Todos estos baños termales supuestamente tienen la función de mejorar la salud y "rejuvenecer" a los visitantes, pues supuestamente las bebidas –y hasta la comida– que se agrega a estos onsen, liberan sus ácidos antioxidantes que son benéficos para la piel.

Teorías de "fuentes de la juventud" aparte, lo cierto es que entrar a las diversas fuentes termales temáticas de Hakone Yunessun es una experiencia divertida y diferente a todo lo que se haya experimentado.

¿Cuántas personas pueden decir que se relajaron en un baño de chocolate caliente? ¿O que nadaron en una piscina llena de café caliente? Estos baños termales suenan realmente divertidos e incluso hay uno con forma de tazón de ***ramen*** (fideos) en donde incluso se agregan ingredientes típicos de este platillo, tales como ajo, especias y pimienta, benéficos para la piel, como algunos dicen.

Lo mismo ocurre con el baño termal de té verde, uno de los más relajantes y visitados, por todos los beneficios que se dice trae sumergirse en sus aguas, tales como combatir el cáncer, fortalecer el sistema inmunológico y rejuvenecer la piel; todas estas propiedades se atribuyen a las hierbas de té verde que florecen en las montañas de Hakone.

Pero ciertamente quienes entran en los baños termales de vino rojo o de ***sake*** no piensan precisamente en el beneficio de su piel o su salud, sino en pasar un rato divertido, degustando un delicioso vino de la marca Beaujolais Nouveau o tomar un trago de tradicional sake caliente.

Aquí es importante aclarar, para todos aquellos que puedan empezar a sentir náusea al pensar que se están bebiendo el mismo vino, sake o chocolate en que nadan, que para empezar sólo se puede entrar a estas aguas termales temáticas usando traje de baño, que además está prohibido beber directamente del agua de las piscinas y que sólo se puede beber el vino, sake, chocolate o café que cae de las fuentes que están sobre cada una de las piscinas. Después de todo es Japón, así que la higiene es lo primero.

Otro detalle simpático es que las fuentes de cada baño temático tienen la forma del recipiente que debe contener cada una de las bebidas. Así pues una gran botella de 3.6 metros es de donde sale el vino del spa del vino, las fuentes de chocolate y café tienen forma de enormes tazas y la fuente del baño de sake es un gran barril de madera.

Todos estos detalles han hecho de Kowakien Hakone Yunessun el más famoso centro de aguas termales en la actualidad y además demuestran el esmero que se ha puesto en este centro recreativo para el completo gozo de sus visitantes.

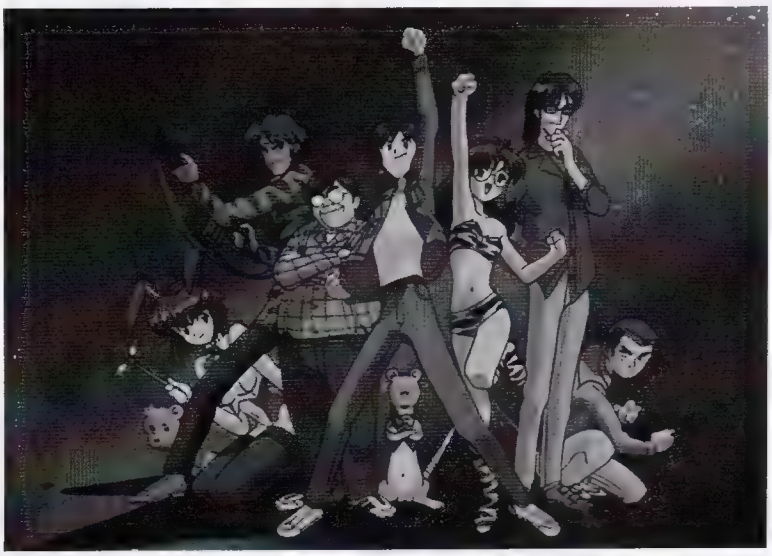
OTAKUS

ORÍGENES DEL ESTEREOTIPO DESPECTIVO

Por Dante

HAYAO MIYAZAKI, CREADOR DE GRANDES PELÍCULAS COMO ***EL VIAJE CHIHIRO***, ES UNA PERSONA MUY RESPETADA Y QUERIDA DENTRO DEL MEDIO DE LA ANIMACIÓN NIPONA, PERO EL 30 DE ENERO DEL 2014, DURANTE UNA ENTREVISTA, COMENTÓ ABIERTAMENTE QUE EL PROBLEMA CON LA ACTUAL INDUSTRIA DEL ANIME ES QUE "ESTÁ LLENA DE OTAKUS". SUS PALABRAS FUERON RECIBIDAS DE MANERA OBJETIVA POR LA MAYORÍA DE LOS JAPONESES, PERO FUERA DEL PAÍS DEL SOL NACIENTE MUCHOS FOROS Y PÁGINAS DESPOTRICARON CONTRA ÉL POR SUS PALABRAS "TAN FUERTES", TACHÁNDOLO DE SER UN VIEJO QUE NO COMPRENDÍA EL AVANCE DE LA INDUSTRIA DEL ANIME Y EL MANGA ACTUAL.

El tiempo pasó y sus declaraciones cayeron en el olvido colectivo, pero el 21 de noviembre del mismo año los otakus recibieron otro golpe a su estilo de vida, y vino con el tercer corto animado del proyecto ***Japan Animator Expo***, titulado ***ME! ME! ME!***, el cual retrata la vida de un otaku ficticio, Syu-chan, quien pierde a su novia, Hana, por su fuerte obsesión con Meme, un personaje ficticio y su concepto personal de mujer ideal. Así es como nuevamente se pone en el radar a los otakus, específicamente a los nipones; ¿pero, realmente es tan malo ser un otaku en Japón?



ORÍGENES Y DEFINICIONES

En la revista ya hemos redundado mucho en cuanto al significado de ***otaku***, pero nunca falta un leve breviario. Remontémonos a la etimología de la palabra en sí (escrita en ***kanji***), que tiene varios significados y depende del tipo de oración en donde se usa; por ejemplo, anteriormente, al referirse a una familia o casa ajena, se utilizaba el término "otaku", pero si lo que se quería era referirse a una persona en la forma más respetuosa posible también se usaba, así que el término en sí mismo no es malo, pero…

En 1983, **Akio Nakamori** (**Shibahara Ansaku** en la vida real) realizó una investigación sobre la entonces "actual juventud japonesa", misma que se tituló ***"Otaku" no Kenkyu*** (***Estudio del otaku***). En ella habló del comportamiento de los jóvenes japoneses y su enfermiza obsesión con sus pasatiempos, a quienes describió como: "jóvenes escuálidos (delgados), con lentes cuadrados, corte de balde y fleco, son como unos cerditos pálidos que se sientan al fondo del salón y tratan de pasar inadvertidos por sus compañeros, además de carecer de amigos, pero curiosamente son los primeros en formarse para obtener el autógrafo de su artista favorito". Hasta ese momento la palabra en sí no era tan mal vista, aun cuando el término ya comenzaba emplearse para referirse a personas desagradables u obsesivas, no necesariamente relacionadas con el anime; curiosamente, Nakamori la escribía alternando entre los alfabetos ***hiragana*** y ***katakana***, para diferenciarla de la palabra original.

Otras fuentes aseguran que los acérrimos fans del anime y manga la comenzaron a usar como una cordialidad entre ellos o como una forma de identificarse; esto se hizo del conocimiento público cuando la cronista **Yuka Minakawa** hizo la anotación de que en la serie ***Gundam*** se usaba la palabra otaku como pronombre de segunda persona, misma que adoptaron los fans para identificarse entre ellos.

Lamentablemente, en 1989, un suceso marcó a este grupo social, cuando un individuo de nombre **Tsutomu Miyazaki** asesinó a cuatro niñas de entre 4 y 7 años de edad, y como habrán de imaginar por la época y por el país, el crimen fue un duro golpe para la sociedad japonesa, así que el despliegue por parte de la policía y de los medios fue masivo; al ser capturado, la prensa se encargó de darle diversos sobrenombres, pero uno destacó del resto, **El asesino otaku**, por la evidencia encontrada en su hogar. Los otakus ya eran mal vistos por la sociedad, pero el que le dieran este adjetivo a Tsutomu terminó por desvirtuar aún más el término otaku.

¿ES TAN MALO SER OTAKU EN JAPÓN?

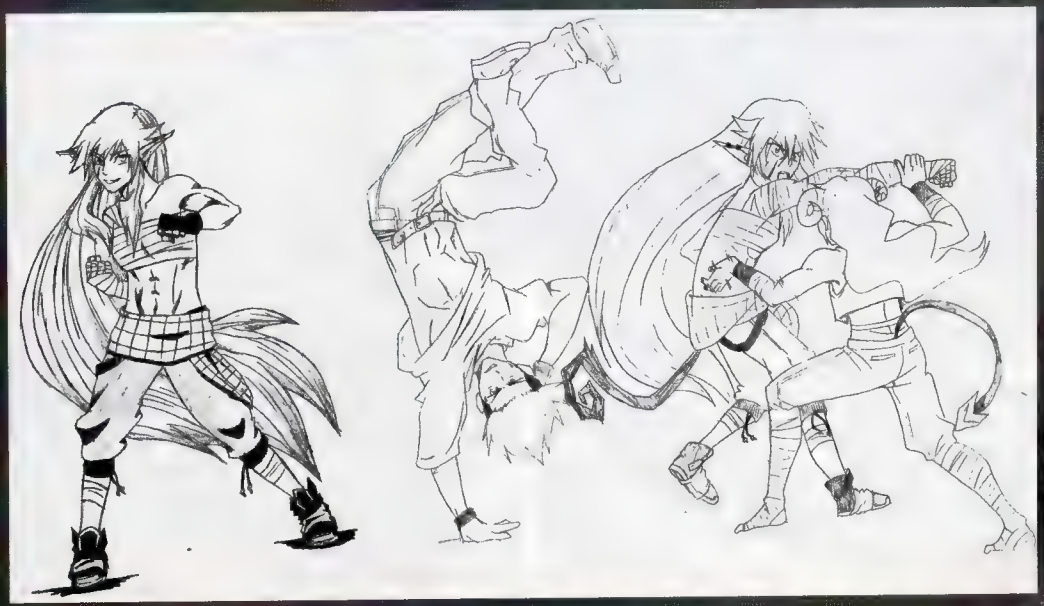
En Japón la palabra abarca a las personas más obsesionadas, no sólo con las diversas formas de entretenimiento, como telenovelas, videojuegos, ***gadgets***, anime, manga, milicia, idols, computación y una lista larga como mi brazo; incluso una persona mega obsesionada con el trabajo o la limpieza puede llegar a ser considerada un otaku. En pocas palabras, se les considera unos inadaptados sociales, contrario a lo que sucede en Occidente, donde esta palabra ha pasado de significar una afición solitaria a una moda bastante extendida, donde se ha establecido una línea muy definida entre los diversos grupos sociales y los aficionados al entretenimiento japonés, quienes han adoptado el término para definir su admiración por el anime y el manga.

EL FUTURO DEL NOVENO ARTE, SE ENCUENTRA EN DIBUJARTE SCHOOL

DIBUJARTE SCHOOL

Lizeth Cortés Mendoza
Animales Módulo 6

Ulises Dariel Murillo
Vestuario Módulo 5



María Angélica Pérez López
Movimiento Módulo 3

聖闘士星矢

黃金魂

soul of gold

CONFIDENCE

MANGA

SAINT SEIYA: SOUL OF GOLD
© Masami Kurumada/Toei Animation/2015

CONEXION
MANGA
TOUHOU PROJECT

EL MUNDO DIGITAL SE VUELVE EXCLUSIVO

Adquiere la versión digital de tu revista **CONEXIÓN MANGA** y disfruta de nuevas notas, secciones y material interactivo que no encontrarás en la versión impresa.

CONEXIÓN MANGA DIGITAL
SIEMPRE UN PASO ADELANTE

Conexión Manga Digital
Para iPhone y iPad

Available on the App Store

Conexión Manga Digital
Para dispositivos Android

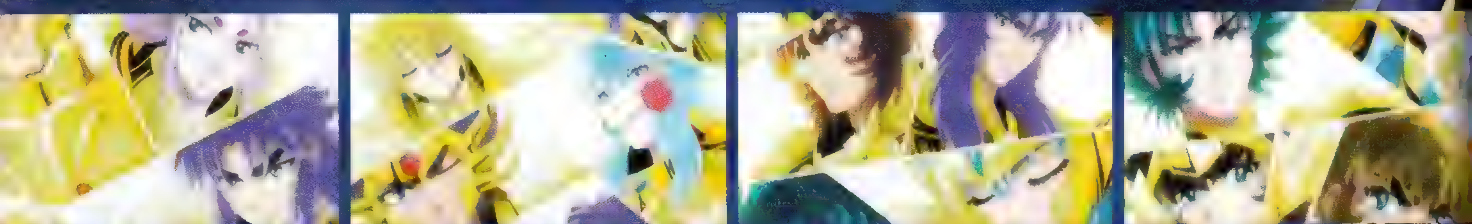
ANDROID APP ON Google play

SAINT SEIYA: SOUL OF GOLD

El COSMOS DORADO QUE REVIVE

Por: Haru

EL UNIVERSO DE *SAINT SEIYA* ES TAN VASTO E INFINITO QUE MUY POCAS FRANQUICIAS PUEDEN COMPARÁRSELE. ESTA OBRA ICÓNICA, QUE HA SERVIDO DE INSPIRACIÓN A MUCHOS OTROS MANGAKAS Y ARTISTAS DEL MEDIO, HA TENIDO UNA HISTORIA DE ÉXITO ABSOLUTO, SALVO SUS EXCEPCIONES –Y SÍ, ME REFIERO A *OMEGA*–. UN SINFÍN DE PRODUCTOS Y PROYECTOS AFILIADOS A LA MARCA HAN SERVIDO, DURANTE AÑOS, PARA CALMAR LAS ANSIAS DE SUS VORACES FANS, QUE LANZAMIENTO TRAS LANZAMIENTO HAN SABIDO COLOCAR A SU FRANQUICIA FAVORITA SOBRE UN NICHO QUE DIFÍCILMENTE DESAPARECERÁ DE LA FAZ DE LA TIERRA.

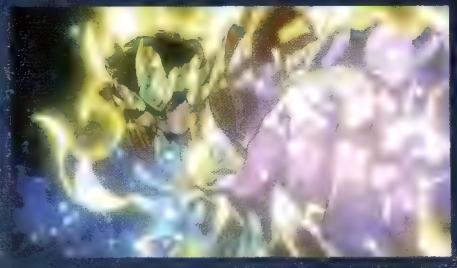


De esta manera y dentro del marco de celebraciones por los 40 años de carrera de **Masami Kurumada**, [illegible] ***Saint Seiya: Soul of Gold*** [illegible]

¿TOEI ANIMATION Y SU REDENCIÓN?

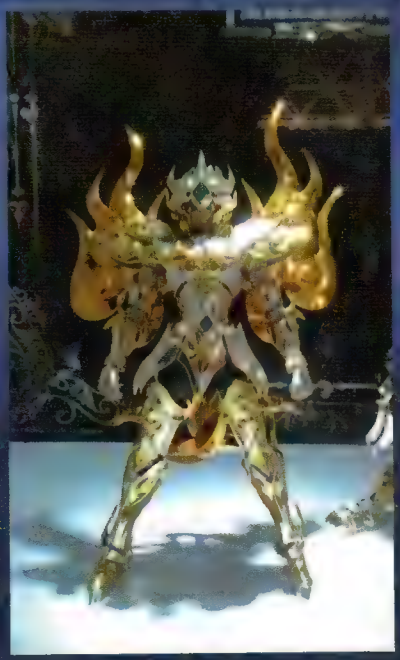
[illegible] de ***Los Caballeros del Zodiaco*** [illegible] ***Saint Seiya Omega*** [illegible] ***Saint Seiya: Legend of Sanctuary***, [illegible] oportunidad para que Toei, estudio a cargo de la producción de este anime, se redima, porque vaya que nos deben muchas, y no sólo me refiero a ***Saint Seiya*** [illegible] ***Sailor Moon*** y ***Digimon*** [illegible] ***Soul of Gold*** [illegible]

聖闘士星矢



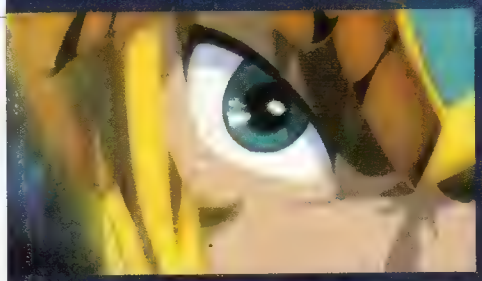
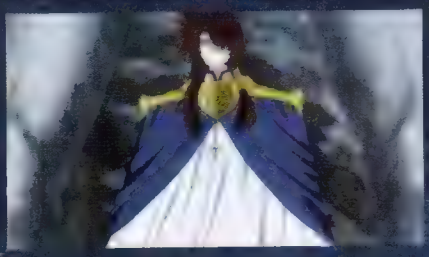
PARALELO AL ANUNCIO DE *SAINT SEIYA: SOUL OF GOLD* EN LA TAMASHII NATION 2014, BANDAI ANUNCIÓ EL LANZAMIENTO DE LA LÍNEA GOD GOLD CLOTH MYTH CLOTH EX, MISMA QUE SE DEDICARÁ A PONER A LA VENTA LAS ARMADURAS DE LOS CABALLEROS DORADOS EN SU VERSIÓN DIVINA. LA PRIMER FIGURA COLECCIONABLE ANUNCIADA FUE LA DEL PROTAGONISTA DE LA SAGA, AIORIA DE LEO, A LA QUE SIGUIERON LAS ARMADURAS DE VIRGO Y ARIES. TENDRÁN UN COSTO APROXIMADO DE 100 DÓLARES, ASÍ QUE SI DESEAN CONSEGUIR LA COLECCIÓN COMPLETA (12 ARMADURAS) LES RECOMIENDO AHORRAR MUCHO.

Los fans, por su parte, han puesto todas sus esperanzas en el proyecto y confían en que no sea una decepción más a la lista; pues hace tiempo esperaban un gran acontecimiento como este. Como había mencionado líneas arriba la animación fue planeada como una serie de 13 OVAs que se transmitirán de manera quincenal. La serie se estrenó el 11 de abril en Japón y el día 21 del mismo mes a través de Bandai Channel para el resto del mundo –vía *streaming*– aunque contó con una proyección previa del primer capítulo en cines el 23 de marzo pasado, todo dentro del marco de promoción del proyecto. Y claro, como era de esperarse, no faltó el fan ansioso que diera a conocer al mundo, mediante las redes sociales, el estreno previo de dicho capítulo muchos días antes del estreno oficial.



Por otra parte, dentro de los miembros que componen el staff de la adaptación se encuentran algunas sorpresas –no tan del agrado de los seguidores, he de decirlo– que han llegado a poner en duda el éxito de la serie, pero seamos honestos, el cambio puede producir desconfianza en muchas ocasiones y no por ello ser malo. Es así como tenemos a **Takeshi Furuta** –quien anteriormente participó en la elaboración del *storyboard* de ***Saint Seiya Omega***– como director a cargo; a **Toshimitsu Takeuchi** como guionista y a **Hideyuki Motohashi** como diseñador de personajes, garantía que no deja del todo convencido al público, pues a pesar de que este hombre ya ha trabajado en la franquicia, muchos hubieran preferido el diseño de **Michi Himeno**, discípulo de **Shingo Araki**, quien hubiera asegurado un apego al diseño original.

En cuanto a la música también ha habido renuencia, pues **Seiji Yokoyama**, autor de la música clásica de ***Saint Seiya***, no participó en esta entrega, dejando el lugar a **Toshihiko Sahashi**. Por otra parte, el opening de tan famosa serie es un remake del clásico ***Soldier Dream*** a cargo del grupo **√5**, quiénes también se encargaron del ending, ***Yakusoku no Ashita e***

© Masami Kurumada/Toei Animation/2015

ENTRE DIMES Y DIRETES: LOS CABALLEROS DORADOS REVIVEN

Otra de los puntos cruciales en las discusiones y especulaciones de los fans de ***Saint Seiya*** era saber qué traería la trama de ***Soul of Gold***. Las teorías pronto comenzaron a inundar la Internet y los admiradores de la franquicia comenzaron a hacer sus apuestas, entre las que destacaron la posibilidad de que la trama de ***Soul of Gold*** se basara en el manga spin-off ***Saint Seiya Episode G*** [illegible] el enfrentamiento de los Caballeros Dorados contra los dioses del Olimpo. Sin embargo, la serie se basa en algo muy distinto.

La entrega ***Soul of Gold*** está basada en una idea original supervisada por Kurumada, que toma lugar poco tiempo después de la destrucción del muro de los lamentos en la saga de ***Hades***. Y ustedes se preguntarán, [illegible] los Caballeros Dorados [illegible] los protagonistas de la animación si habían muerto en esta saga? Pues bien, en circunstancias misteriosas y que no pretendo aclarar en este artículo -pues es un misterio que ustedes mismos deben desentrañar- los Caballeros Dorados regresan a la vida nada más y nada menos que en Asgard.

SI ERES FAN DE HUESO COLORADO Y SUEÑAS CON VER LAS ARMADURAS DE LOS CABALLEROS DEL ZODIACO, ENTONCES NO TE PIERDAS LA MUESTRA QUE LA GALERÍA TAMASHI NATIONS TRAE PARA TI, PUES PODRÁS VER LAS ARMADURAS ORIGINALES EN TAMAÑO REAL CONSTRUIDAS POR BANDAI, DISPONIBLES EN EXHIBICIÓN LOS PRÓXIMOS 6 Y 7 DE JUNIO DE ESTE AÑO EN EXPO REFORMA.

Después de vagar sin rumbo y quedar inconsciente, Aioria de Leo -protagonista de esta entrega- es [illegible] en Asgard. Por [illegible] se encuentra con Livia, la joven que pretende salvar a Asgard de la destrucción a la que está destinada y sigue las órdenes de Andreas, el supuesto [illegible] representante de Odín que mediante la muerte de Hilda, su antecesora, ha engañado a su pueblo sólo para traer la destrucción a la tierra mediante Yggdrasil, el árbol prohibido. Andreas comanda a 7 caballeros que conforman una nueva clase de guerreros cuyo poder es comparable al de los Caballeros Dorados.

Livia, quien es incapaz de ganar esa batalla sola, pide la ayuda de Aioria; sin embargo este se niega pues debe regresar al lado de Athena para protegerla, no sin antes enfrentarse al dios guerrero Frodi de Gullinbursti, con quien contiende en una intensa batalla que, luego de ir perdiendo, con ayuda de su hermano Aioros, gana al convertirse su armadura dorada en divina gracias a la sangre de la diosa que tanto idolatra. Es así como comienza una nueva aventura en la que los Caballeros de Oro tendrán que vencer a los nuevos enemigos [illegible]dicos que se encuentran a su paso.

La animación cuenta con la [illegible] Caballeros Dorados [illegible] de ver ***Saint Seiya: Soul of Gold*** por medio de [illegible] ***rating*** tenga a nivel mundial, muchas más serán las posibilidades de seguir disfrutando de este clásico de todos los tiempos.

FICHA TÉCNICA

IDEA ORIGINAL: Masami Kurumada
DIRECCIÓN: Takeshi Furuta
GUION: Toshimitsu Takeuchi
DISEÑO DE PERSONAJES: Hideyuki Motohashi
MÚSICA: Toshihiko Sahashi
PRODUCCIÓN: Atsutoshi [illegible]
ESTUDIO: Toei Animation

[illegible]:

AIORIA (LEO): Hideyuki [illegible]
[illegible]: Yuusaku Yara
MU (ARIES): Takumi Yamazaki
MILO (ESCORPIO): Toshihiko Seki
ALDEBARAN (TAURO): Tesshō Genda
CAMUS (ACUARIO): Nobutoshi Canna
SHAKA (VIRGO): Yuji Mitsuya
SHURA (CAPRICORNIO): Takeshi Kusao
MÁSCARA DE MUERTE (CÁNCER): Ryouichi Tanaka
AFRODITA (PISCIS): Keiichi Nanba
DOHKO (LIBRA): Kenyuu Horiuchi
SAGA (GÉMINIS): Ryotaro [illegible]

DAISUKE ONO

UNA SEXY VOZ

Por Chibi-Chío

ANIME, ANIME EN VIVO, PELÍCULAS ANIMADAS, OVAs, VIDEOJUEGOS, DOBLAJE DE MATERIAL EXTRANJERO, CD DRAMAS (BL Y OTOME), MÚSICA Y RADIO... ESTO Y MÁS ES LO QUE HA COSECHADO **DAISUKE ONO**.

Ono, también conocido como **Shinsuke Nakamoto** o **Kouhai Nezumi** (y posee otros tanto motes), es un seiyuu que ha dejado su marca en decenas y decenas de producciones. Nació el 4 de mayo de 1978 en Sakawa, de la prefectura Kouchi.

Estudió en el Colegio de Arte de la Universidad Nihon. En un principio estaba interesado en la locución en televisión, pero a lo largo de su estancia en la universidad le surgió el interés en actuar, inclinándose por la actuación de voz. Debutó en 2002 en Aoni Production y realizó un pequeño papel en ***Full Metal Panic!*** Antes de recibir papeles importantes, por dos años hizo alrededor de una treintena de papeles de menor importancia.

Hasta que llegó su momento con ***AIR***, en 2005; pero, en 2006, uno de los primeros papeles que lo posicionó en el medio fue Itsuki Koizumi en ***Suzumiya Haruhi no Yuutsu***, así como en la OVA de ***Mobile Suit Gundam***. Además se inició en la industria de los videojuegos, debutó como músico y locutor.

TRAYECTORIA VOCAL

Algunos califican su voz como sexy, y es que sus modulaciones van desde un hombre apasionado hasta alguien reservado y taciturno, con un misterio que enamora.

Sus pininos los hizo en series animadas como ***Avenger*** (2003), ***AIR*** (2004), ***Bleach*** (2004), ***Elfen Lied*** (2004), ***Gakuen Alice*** (2004), ***Blood +*** (2005), ***Eyeshield 21*** (2005), ***Ginga Densetsu Weed*** (2005), ***Rozen Maiden Traumend*** (2005), ***REC*** (2006), ***Suzumiya Haruhi no Yuutsu*** (2006), ***Witchblade*** (2006), ***Gift Eternal Rainbow*** (2006), ***Kaze no Stigma*** (2007), ***Kotetsushin Jeeg*** (2007), ***Seto no Hanayome*** (2007), ***Rental Magica*** (2007), ***Zombie-Loan*** (2007), ***Minamike*** (2007), ***Monochrome Factor*** (2008), ***Neo Angelique Abyss*** (2008), ***Yozakura Quartet*** (2008), ***World Destruction: Sekai Bokumetsu no Rokunin*** (2008), ***Kuroshitsuji*** (2008), ***CLANNAD: After Story*** (2008), ***11 Eyes*** (2009), ***Pandora Hearts*** (2009), ***Umineko no Naku Koro ni*** (2009).

Ya para finales de 2010 había realizado un sinnúmero de voces, y siguió su recorrido con ***Shinrei Tantei Yakumo*** (2010), ***Suta Suka*** (2010), ***Tono to Issho*** (2010), ***UraBoku*** (2010), ***Battle Spirits: Brave*** (2010), ***Durarara!!*** (2010), ***Fortune Arterial: Akai Yakusoku*** (2010), ***A Channel*** (2011), ***Ao no Exorcist*** (2011), ***Deadman Wonderland*** (2011), ***Dog Days*** (2011), ***Kami-sama no Memo-cho*** (2011), ***Kyoukai Senjou no Horizon*** (2011), ***Mobile Suit Gundam AGE*** (2011), ***Dentalian no Shoka*** (2011), ***Persona 4*** (2011), ***Space Battleship Yamato 2199*** (2012), ***The Prince of Tennis II*** (2012), ***Shirokuma Café*** (2012), ***AKB0048*** (2012), ***K*** (2012), ***Kuroko no Basuke*** (2012).

Algunas de las últimas animaciones en las que participó han sido ***Shingeki no Kyojin*** (2013), ***Karneval*** (2013), ***Brothers Conflict*** (2013), ***Kimi no Iru Machi*** (2013), ***Tamako Market*** (2013), ***Terra Formars*** (2014), ***Noragami*** (2014), ***Barakamon*** (2014), ***JoJo's Bizarre Adventure: Stardust Crusaders*** (2014), ***Kamigami no Asobi: Ludere Deorum*** (2014), ***Sengoku Musou*** (2015)... Por mencionar unas cuantas.

Además, conduce el programa de radio ***Dear Girl Stories***, junto a su incondicional "amigo" **Hiroshi Kamiya**, con quien ha trabajado en infinidad de animes. Esta pareja de chicos son llamados los Ono-Kamiya... Para Kamiya, Daisuke es como un miembro de su familia; para Daisuke, Kamiya es cualquier cosa para él: un amigo, un familiar e incluso un amante. Así de bien se llevan.

Estos seiyuus sacaron el sencillo de J-pop ***Glow My Way***, el cual presentaron en su famoso programa. No está de más decirlo, pero ***Dear Girl Stories*** es uno de los programas más escuchados en tierras niponas.

Ahí no acaba la cosa, sino que Ono posee otro programa radiofónico, para él solito, llamado ***Ono Daisuke no GIG ra Night!***

En cuanto a música, el género que maneja es el pop, pero se adentró en la electrónica. Desde 2007 lanzó un mini álbum, ***Hinemosu***, comenzando 2008 se dio a conocer el sencillo ***Amaoto***, ese mismo año llegó ***Monatsu no Spica*** –el segundo sencillo que sacó–. Ya para 2009 tocó el turno del álbum ***Kazahana*** y el sencillo ***Kinmokusei***. Y la lista sigue... En 2010 se encargó del ending de ***Battle Spirits Brave*** con ***Netsuretsu Answer***, en 2011 de ***Delight***, en 2012 ***Lunar Maria***, el 25 de septiembre de 2013 fue cuando lanzó ***Show*** y ***Scene***.

Amaoto y ***Manatsu no Spica***, se posicionaron en el número 17 y 23 de ventas niponas; mientras que ***Netsuretsu Answer*** alcanzó el quinto lugar del Oricon.

Actualmente está afiliado a Mausu Promotion, en donde el trabajo no le sobra y esperemos tener mucho más de este ícono de las fujoshi.

En el cuarto Seiyuu Awards ganó el título de mejor artista masculino de voz por interpretar a Sebastian Michaelis en Kuroshitsuji.

Es alguien que se enamora fácilmente y no importa de qué género sea esa persona especial.

Es uno de los seiyuus más famosos y queridos.

En la música trabaja en la compañía Lantis.

The Mermaid

UNA SIRENA DEL SIGLO XXI

Por Ivonne López O.

EL TÍTULO DE ESTE DORAMA BIEN PODRÍA ENGAÑAR AL ESPECTADOR, PERO CUANDO SE ADENTRA EN LA TRAMA SE DA CUENTA QUE ÉSTA NO ES UNA DE ESAS TEMÁTICAS DE FANTASÍA COMO LAS QUE NOS MOSTRÓ DISNEY EN SU TIEMPO; ASÍ QUE HAGAN A UN LADO LAS HISTORIAS DE CUENTOS DE HADAS, SERIES ANIMADAS, PELÍCULAS, ETC., PORQUE ESTA SERIE COREANA ROMPE EL MOLDE CON SU PROTAGONISTA.

Claro que es una sirena, pero una que vive en el siglo XXI, por lo que desparrama modernidad y gusto por la moda. A Ha Ni, como se llama, le encanta pasar el tiempo con su celular y estar conectada a internet a todas horas, así que lo trae para todas partes dentro de una bolsita hermética para que no se moje, y con él se entera de todo lo que hacen los humanos, en especial del chico que le encanta y que admira, y cuyo cuerpo... ejem, digo personalidad la trae loquita; claro que él no es un príncipe, sino un chef muy reconocido que trabaja para una empresa muy famosa del ámbito alimentario.

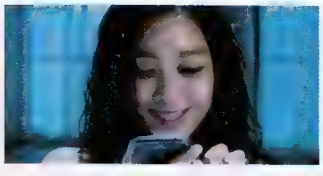
Pero la oportunidad de su vida llega cuando su chef se resbala de un yate y cae al mar, así que va al rescate, claro que toma primero el celular de su chico y ya después lo rescata a él, pero antes de regresarlo a tierra firme, no resiste la tentación de besarlo; de hecho esta sirena de tierna, tímida, sencilla y discreta no tiene absolutamente nada, así que lo hace sin perder la oportunidad de tocarlo, hasta que alguien más lo termina sacando del agua.

ENTRE LAS PARODIAS VAN A PODER ESCUCHAR MUCHOS TEMAS MUSICALES QUE APARECEN EN VARIOS DRAMAS, LOS CUALES YA HEMOS RESEÑADO, COMO: *MY LOVE FROM THE STAR, PLAYFUL KISS, PRETTY WOMAN, FROZEN* Y *THE HEIRS*, ENTRE MUCHOS OTROS.

Ahora que prueba los dulces labios de su principesco chef, Ha Ni quiere con toda su alma convertirse en una humana lo antes posible, por lo que va con un brujo que tiene la poción para dicho propósito, pero la cosa es que él no se la quiere dar y después de que casi lo ahoga, porque es humano, logra arrebatársela. Pero Ha Ni, por su desesperación, no se da cuenta que acaba de cometer un grave error y que si el hombre que ella cree no es su verdadero amor, entonces se volverá espuma.

La cosa es que el chef, como estaba medio desmayado cuando lo besa, pues no se acuerda de mucho o casi nada de lo que sucede debajo del agua, por lo que Ha Ni, para evitar convertirse en espuma, tiene que convencerlo de que son el uno para el otro y solamente tiene 100 días.

POR CUESTIONES DIVERSAS, EL DORAMA SE REDUCE A SOLAMENTE LOS 10 CAPÍTULOS QUE SALEN AL AIRE.



COMENTARIOS

Como pueden ver, existen ciertas similitudes con los cuentos clásicos de sirenas, pero ***The Mermaid*** o ***Surplus Princess*** es sin duda un dorama que no pueden perderse, ya que la historia no la relatan como las otras, al tener una gran cantidad de comedia –no pararán de reír–, además de un toque picarón por parte de los personajes, en especial de la protagonista, al hacer referencia de cierta parte del cuerpo de su chef con el de una fruta y que no para de admirar cada vez que puede.

Pero además hacen parodias de varios doramas, animes y videos musicales, por lo que mucha música les va a sonar bastante conocida, en especial la de ***Shingeki no Kyojin***, en donde cada vez que empieza a sonar la canción, saben que va a llegar un titán, claro con el toque de ***The Mermaid*** y el cual es bastante divertido de ver.

En total consta de 10 capítulos, que empezaron su transmisión el 7 de agosto del año pasado y es completamente adictiva, así que no van a poder dejar de verla.

FICHA TÉCNICA

CLASIFICACIÓN: 13+
GÉNERO: fantasía, romance, comedia
DIRECTOR: Baek Seung Ryong
GUIONISTAS: Park Ran y Kim Ji Soo

ACTORES PRINCIPALES:

HA NI: Jo Bo Ah
OHN JOO WAN: Hyun Myung

© TVN

HARUKANARU TOKI NO NAKA DE

HARUKANARU TOKI NO NAKA DE ES UN VIDEOJUEGO DE AVENTURA TIPO OTOME DESARROLLADO POR RUBY PARTY Y EDITADO POR KOEI. PERTENECE A LA SERIE HAKURA Y SE LANZÓ AL MERCADO NIPÓN EL 6 DE ABRIL DEL 2000 PARA PLAYSTATION, EL 23 DE AGOSTO PARA GAMEBOY ADVANCE, Y POSTERIORMENTE PARA PLAYSTATION 2.

DENTRO DE UN TIEMPO DISTANTE

Por Chibi-Chío

Abarca los géneros de aventura y romance, además de ser una de las primeras series ***neoromance*** (también conocido como ***neo romance*** o ***neoroma***), que son básicamente simulaciones románticas para mujeres.

LA TRAMA

Es el primer día de clases, nuestra protagonista va acompañada de sus amigos Tenma Morimura y Shimon Nagareyama, pero al acercarse a un misterioso pozo viejo, inexplicablemente son transportados a un extraño lugar.

Se encuentran en Kyou, un lugar parecido al antiguo Kioto –del periodo Heian–, pero en un mundo paralelo. Ahí se dispersan; la protagonista es informada por la heredera del clan de la Estrella que es la sacerdotisa del dios Dragón, y no sólo eso, sino que es la salvadora que luchará contra el clan Oni o demonio.

Pero la chica no está sola, tiene ocho Hachiyou, sus fieles protectores. Puede escoger con quién quedarse y vivir feliz por siempre. Eso sí, debe luchar al lado de sus muchachos.

DATITOS PARA JUGAR

Al iniciar, el jugador puede nombrar a la protagonista a su gusto, al igual que su fecha de nacimiento y la ruta a seguir. Una curiosidad es que, con las adaptaciones animadas, se le dio un nombre fijo a la protagonista: Akane Motomiya.

Se compone de 10 capítulos, ocho de ellos implican vagar por Kyou en busca de claves, son 20 áreas y puede visitar tres por día. La mayoría de dichas áreas están atestadas de entes vengativos con los cuales deberás pelear.

El combate da comienzo cuando el protagonista entra en el área enemiga, si el contrincante aparece, automáticamente se activa el indicador de peligro y señala qué tan amenazante es.

Las contiendas pueden incluir tres personajes, pero la protagonista es quien tiene el control de sus guardianes. Las opciones que tiene son: huir, atacar, curar, utilizar la magia y hasta alentar a sus guardianes.

Si las zonas que visita están libres de espíritus malignos, puedes jugar alegremente y sin miedo a ser magullado. Si te entra la flojera y quieres descansar, puedes hacerlo por un día o agilizar la llegada de la noche.

PERSONAJES

Akane Motomiya es la protagonista, una chica alegre y de buen corazón. Es la única que puede comunicarse con el dios Dragón. Además, es capaz de usar el poder de los cinco elementos con ayuda de los Hachiyou. Los Hachiyou son sus hombres, aquéllos que están a su servicio para defenderla, con ayuda de las joyas dragón.

Tenma Morimura es un seiryu de la tierra, es compañero de clase y amigo de Akane. Es don preocupón y siempre anda gritoneando. Aunque eso sí, es un joven responsable a pesar de ser medio abrasivo. Su poder es el trueno y su joya la tiene en el brazo izquierdo. Tiene una hermana que desapareció, pero por uno que otro misterio la encuentra en el lugar menos esperado.

Shimon Nagareyama, igualmente es un sazaku de la tierra. Es amigo y *kouhai* de Akane y Tenma. Por su apariencia lo confunden con un demonio, ya que tiene cabellos rubios y ojos azules. Su poder es la tierra y su joya la tiene en la mano derecha.

Yorihisa Minamoto es un samurái y es el seiryu del cielo. Es un hombre serio y leal, tiene el poder del viento y su joya dragón la tiene en la oreja izquierda.

Inori es el sazaku del cielo y es aprendiz de un herrero. Odia a morir a los demonios, es demasiado honesto y eso suele herir a los demás. Su poder reside en el fuego y su joya está en su frente.

Tomomasa Tachibana es un byakko de la tierra. También es un noble y teniente de la guardia imperial. Es muy tranquilo y reservado, aunque demasiado coqueto. Su atributo es el pantano y su joya la tiene en las clavículas.

Takamichi Fujiwara es el byakko del cielo. Es un noble, suele ser tranquilo y la justicia es su distintivo. Su elemento es el cielo y su joya la tiene en el lado derecho de su cuello.

Yasuaki Abe es el genbu de la tierra. Es un onmyouji, por lo que es frío y calculador, llanamente carece de emociones. Su elemento es la montaña y su joya la tiene debajo de su ojo derecho, arribita de su mejilla.

Eisen es un genbu del cielo. Es medio hermano del emperador y se convirtió en monje. Le gusta la música e incluso toca muy bien la flauta. Su poder es el agua y su joya la tiene en la palma de su mano izquierda.

Por otro lado tenemos a los antagonistas, que son el mismísimo clan Oni, liderado por **Akram** o Akuram, quien llevó a Akane a la aldea Kyou ya que quiere sus poderes para desaparecer la ciudad. Sin duda es un hombre cruel, pero por alguna razón Akane parece sentir "algo" por este ente.

Iqtidar o Ikutidaal es ayudante de Akram, pero ha tropezado ya que se enamoró de una humana, de la hermana mayor de Inori.

Shirin es la única mujer demonio y usa sus encantos femeninos para atrapar hombres. Odia a Akane ya que no entiende qué vio su amo en ella.

Serf o Sefuru es mitad humano y mitad demonio. Akram lo encontró desamparado y se hizo cargo de él; este chico también siente celos de Akane.

Ran es capaz de convocar al Dragón Negro, la antítesis del dios Dragón. Algo impactante es que es la hermana desaparecida de Tenma.

PLUS

Debido al éxito obtenido tuvo varias secuelas, además de contar con un manga ilustrado por **Tohko Mizuno** y publicado, de 1999 a 2010, en la revista ***Lala*** de editorial Hakusensha, con demografía shojo. Además tiene nueve OVAs, un anime de 26 capítulos y una película animada.

© Koei/Ruby Party/2000

A PINK

EL COLOR ROSA DEL K-POP

EL GRUPO QUE LES TRAEMOS COMO RECOMENDACIÓN ES APODADO LAS FAIRY IDOLS, AUNQUE SU NOMBRE OFICIAL ES A PINK.

Por Ivonne López O.

TIENEN UN TEMA PARA UN DORAMA –*PROTECT THE BOSS*–, QUE SALIÓ AL AIRE EN EL 2011, CON EL TEMA *LET US JUST LOVE*.

A Pink tiene principalmente temas y melodías pop, pero no se encierran en esa categoría y en ellas se pueden escuchar algunas influencias musicales como el rap, hip hop, un poco de rock y dance, entre otros géneros.

Su nombre se deriva de ***A***, por el nombre de su agencia A Cube Entertainment –que por cierto es el único grupo que tienen bajo su firma–; y pink –***rosa*** en español–, porque este color representa la inocencia, por lo que su imagen va muy ligada a ese aspecto.

Su debut fue un poco tardío, ya que no se presentaron de un momento a otro, sino que la disquera, a través de sus redes sociales, comenzó a hacer una campaña publicitaria, dando a conocer a cada una de las chicas en determinado lapso. La primera en ser revelada fue **Son Na Eun**, y así fue como cada una salió a la luz.

La campaña incluyó un documental llamado ***A Pink News***, en donde dieron a conocer todos los avances y la evolución de las chicas; además tuvo invitados como **Beast**, **Infinite** (**Sung Kyu** y **Sung Jong**) y **Jinwoon** de **2AM**; entre otros.

LAS CHICAS DE A PINK APRECIAN MUCHO A SUS FANS Y SU CLUB OFICIAL TIENE EL NOMBRE DE PINK PANDA. A TODOS AQUELLOS QUE ESTÁN APOYÁNDOLAS, LES DEDICARON UN SENCILLO ESPECIAL DE NOMBRE *APRIL 19TH*, EL CUAL FUE ESCRITO POR PARK CHO RONG.

Salió a la luz un pequeño adelanto de su producción el 13 de abril del 2011 con la canción ***Seven Springs of A Pink***, así como el primer mini álbum homónimo. Pero hasta el día 21 de ese mes y año, debutaron oficialmente en ***M! Countdown***.

HAN HECHO COLABORACIONES CON VARIOS ARTISTAS COMO BEAST Y GIRL'S DAY, ADEMÁS DE HACER UNA VERSIÓN DE LA CANCIÓN DE *MR. CHU* CON BTOB, LLAMADA *MR. RU*.

Sin embargo, al inicio, la agrupación comenzó con siete integrantes, hasta que **Yook Kyung** dimitió después de su debut oficial, para dedicarse por completo a sus estudios, por lo que el grupo se redujo a seis integrantes, con lo que corrieron rumores de la entrada de un nuevo integrante, pero hasta el momento, niegan esas declaraciones.

Durante el proceso de la salida de Yook Kyung, las chicas y la disquera siguieron trabajando al máximo para hacerse más reconocidas, por ello grabaron un ***reality show*** con Infinite, en donde hicieron trabajo altruista con animales maltratados y sin hogar. Claro que no es el único, ya que en el 2014 reaparecieron en otro, titulado ***A Pink Show Time***.

Por supuesto, ellas también están presentes en Japón y tienen hasta la fecha dos sencillos, ***NoNoNo***, del 2014 y el más reciente, lanzado en el 2015, ***Mr. Chu***, los cuales tienen una gran aceptación en la tierra del Sol Naciente, mismos que lograron buenas ventas y colocarse entre los primeros 10 lugares en las listas de popularidad.

TIENEN SUS PASOS DE BAILE EXCLUSIVOS, LOS CUALES NOMBRAN COMO BUTTERFLY DANCE, MISMOS QUE SALIERON EN EL VIDEO DE *I DON'T KNOW* Y *BUNNY BUNNY*.

GANARON EL PRIMER LUGAR EN TRES CANALES DIFERENTES, LO QUE LAS COLOCÓ COMO EL ÚNICO GRUPO FEMENINO DEL 2014 EN LOGRARLO.

INTEGRANTES
A PINK:

Cho Rong	Na Eun
Bo Mi	Nam Joo
Eun Ji	HaYoung

EN SU LISTA DE SENCILLOS FIGURAN:
***IT GIRL*, 2011**
***BUBIBU*, 2012**
***GOOD MORNING BABY*, 2014**

HASTA EL MOMENTO TIENEN UN SOLO ÁLBUM LANZADO EN COREA, DE NOMBRE *UNE ANNEE*, EN EL 2012. AUNQUE CUENTAN CON MÁS SENCILLOS Y MINI ÁLBUMES, EN DONDE HAN LANZADO TEMAS INÉDITOS; ALGUNOS DE ELLOS SON:
***SNOW PINK*, 2011**
***SECRET GARDEN*, 2013**
***PINK BLOSSOM* Y *PINK LUV*, AMBOS DEL 2014.**

HOGAR, DULCE Y COMPLICADO HOGAR

LAS CASAS EN JAPÓN

Por Sunako Ye-Seul

TENER UNA CASA ES UNA DE LAS COSAS MÁS IMPORTANTES EN LA VIDA DE UNA PERSONA. DECIDIR ADQUIRIR UNA CASA CONLLEVA ADQUIRIR UN TIPO DE VIDA, YA SEA COMO SOLTERO O PARA INICIAR UNA FAMILIA (COMO ES MI CASO). MÁS IMPORTANTE AUN SE VUELVE ESTE ASUNTO CUANDO DECIDES DEJAR TU VIDA EN TU PAÍS NATAL E INSTALARTE EN LO QUE CREES QUE SERÁ EL PAÍS DE TUS SUEÑOS

Como ya mencioné en un artículo pasado, los precios de las rentas y ventas de casas o departamentos son bastante elevados en Japón, además de que depende mucho de la ubicación, pues entre más cercanos a las grandes metrópolis, el importe aumenta exponencialmente. Pero éste es el elemento más básico a considerar en el momento de decidir rentar o comprar una casa en tierras niponas. Vamos a revisar algunos de los aspectos que conllevan a la adquisición de una vivienda y las características de las casas en Japón.

CÓMO CONSEGUIR UNA CASA: LAS AGENCIAS INMOVILIARIAS Y SUS GASTOS

Si en Japón buscas rentar o comprar una casa, no verás anuncios colgados en las ventanas o balcones de éstas anunciándose. Para rentar o comprar una casa o departamento es necesario ir a sitios llamados ***fudousanya*** o agencias inmobiliarias, las cuales son fáciles de ubicar en las calles del territorio nipón. Con este sistema es escaso el trato con el dueño de la propiedad y prácticamente todo se hace por medio de los agentes como mediadores.

Una vez que se logra encontrar una casa en donde se desea vivir, comienzan los primeros costes. Los gastos iniciales de una renta en Japón se dividen en cuatro: el primero corresponde al costo por la reservación del inmueble, con lo cual la agencia asegura que no te vas a arrepentir de querer rentar la propiedad, aunque si todo sale bien, la agencia regresa ese dinero después de firmar el contrato; el segundo costo concierne al depósito, correspondiente a dos meses de renta generalmente, y este dinero se encarga de cubrir cualquier tipo de daño que pueda sufrir el inmueble; el tercero es el conocido como "costo de llave", el cual se le paga directamente al dueño de la casa, que consta de uno o dos meses de renta, y el pago de éste, a diferencia de los dos anteriores, no se devuelve; finalmente, el último gasto corresponde al costo de servicio, que, como su nombre lo dice, es el pago por el servicio que te da la agencia inmobiliaria, el cual suele ser de un mes de renta.

Lo complicado de este sistema es no sólo, como vemos, el fuerte gasto que desde el principio se hace, sino que el contrato no puede ser menor a un año, además de que se necesita de una persona que se haga responsable por ti, esto es, un tipo de aval que pueda comprobar que tiene un ingreso alto y estable, por lo que para los extranjeros es demasiado complicado el poder lograr rentar una casa o departamento, aunque actualmente ya hay algunas agencias encargadas de ayudar a los extranjeros con condiciones menos estrictas.

PASO DOS: SERVICIOS BÁSICOS DEL HOGAR

Sobre la casa en sí misma, no podemos ignorar los gastos que conlleva el mantenimiento de ésta.

Si tienes coche y vives en un departamento que cuenta con estacionamiento, el precio que tienes que pagar por este espacio suele oscilar entre los 1,500 y 3,500 pesos mexicanos (dependiendo de la zona donde esté ubicada tu casa).

Referente a los gastos por los servicios, podemos comenzar por la luz, por la cual se paga alrededor de 500 pesos mensuales; por el gas se paga un poco más de 600 pesos mexicanos al mes (aunque suele incrementarse, evidentemente, en invierno); en el caso del agua, se paga bimestralmente 600 pesos mexicanos más o menos.

Como costo no básico, pero sí necesario, si se quiere contratar servicio de internet, la renta mensual suele ser de unos 600 pesos mexicanos (eso sí, aseguro que la velocidad y calidad de este servicio es bastante buena, por lo que difícilmente perderás la conexión de forma inesperada).

Como apreciamos, los gastos por los servicios de las casas niponas también son bastante altos, por lo que no es difícil dilucidar que, sin un salario estable, por no decir alto, es difícil mantener una vivienda en Japón.

MUEBLES Y APARATOS ADAPTADOS AL TAMAÑO DEL PAÍS

En general, y a diferencia de las casas mexicanas o de otros países, los japoneses suelen ser bastante austeros respecto a los muebles y cosas que tienen dentro de sus hogares. Esto es lógico si consideramos que es el país con la ciudad más densa del mundo, por lo que el espacio se ve, literalmente, reducido a lo básico y esencial.

Entre los muebles y aparatos electrónicos que suelen estar en las viviendas no debe de faltar la computadora personal (habitualmente, y cada vez más común, una por cada miembro de la familia), y, generalmente, una sola televisión en toda la casa. Curiosamente, el tener un radio o grabadora es más raro que poseer alguna consola de videojuego.

Por otra parte, difícilmente se encontrarán mesas occidentales para comer (aunque suele ser excepción si se tiene una casa bastante grande), en cambio, la gran mayoría de las viviendas suelen tener un kotatsu, esto es, una mesita baja con calentador en la parte de abajo y una cobija gruesa que ayuda mucho a pasar los inviernos, que aquí en Japón suelen ser bastante fríos, y es en estos ***kotatsu*** donde las personas suelen comer. Si hay algún estudiante en la familia, el uso de un escritorio en el cuarto de aquél es casi obligatorio.

En general, este aspecto de tener sólo lo necesario en las casas es bastante conveniente, pues se puede mantener mejor un hogar y reducir gastos.

Como vemos, el instalarse en Japón y lo que conlleva en un inicio respecto a rentar o comprar y mantener una casa es algo bastante complicado. Hay que tomar en cuenta esto si lo que se desea es vivir en este lado del charco. Sin embargo, con esfuerzo y ganas no cabe duda que vale la pena ver el resultado final.

BUZÓN

Por Angel Princess y Goji
E-mail: angelygoji@vanguardiaeditores.com

ILUSTRACIÓN
EDGAR MANJARREZ

–Muajajaja... a todos los lectores, les aviso que tengo secuestrada a Angel Princess, y si no me dan 10 galones de tepache en las próximas 24 horas, le hare jirones toda su ropa que compró a crédito y... –¡¡¡Zape!!! ***–¡AUCH!, eso dolió mucho.*** –Antes di que no te agarré a patadas por andar timando a los lectores. ***–Oh, sólo era una bromita inocente y nada interesada.*** –Ok, entonces te encerraré tres años en un cuarto lleno de yaoi, sólo por hacerte una "bromita inocente". ***–¡Noooooo! Piedad, me portaré bien.*** –¡Puf!, aparte de tranza saliste chillón, pero bueno, mejor leamos las cartas de nuestros lectores; por cierto, el yaoi es tan lindo, no sé porqué no te gusta. ***–Sin palabras mi chava, sin palabras.***

AKARIN LILIANA

¡QUÉ TAL, AMIGOS DE CONEXIÓN MANGA!

Qué tal, amigos de ***Conexión Manga***, y en especial a mi querido Goji, lo adoro porque compartimos muchos gustos, a mí tampoco me gusta el yaoi pero adoro el yuri. Me encantaría que pusieran más información de series yuri, o que crearan una sección dedicada a este género; por favor Goji, si la escribes tú me harías muy feliz. Sigan así, un súper abrazo con beso incluido para Angel Princess, adiós.

RE: ¡QUÉ TAL, AMIGOS DE CONEXIÓN MANGA!

–¡Ándale con la niña! Para que aprendas Angel, ella sí sabe lo que quiere. –Obvio, le gusta el anime de corte yuri. ***–Hay sí, salte por la tangente mientras tu admiradora te manda un abacho-becho, aunque es a mí a quien más chulea. ¡Vientos amiga!*** –Ya deja de acosar a la gente, nuestra amiga está en todo su derecho de pedir más notas sobre series yuri. Gracias por tus buenos deseos Akarin, te prometemos que le exigiremos al editor muchos artículos de tu agrado, y si no lo hace, lo presionaremos poniendo a Goji un mes en huelga de hambre, jajaja. ***–¡Noooooo!... ¿por qué a mí?***

SAKURADA

¡HOLA ANGEL Y GOJI!

Me encanta su revista y cuando Angel golpea a Goji por ser tan pervertido, Goji me recuerda a mi mejor amigo que es casi mi onii-san, pero eso no viene al caso. Les escribo para agradecerles el número dedicado a ***Kamigami no Asobi***, gracias a este número me clavé con este anime, muchas gracias. También les quería pedir si por favor podrían hablar de ***Rozen Maiden*** o de ***Kaichou wa Maid-sama!***, y por favor si puedes golpear a Goji de mi parte Angel arigato.

RE: ¡HOLA ANGEL Y GOJI!

Muchas gracias por tu carta mi querida Sakurada, con gusto pasaré tus peticiones a la redacción de la revista, aunque esos temas ya aparecieron en números anteriores. Y eso de pegarle a Goji sólo porque sí no es muy correcto. ***–¡Claro! Un galanazo como yo merece más besos y menos golpes, ¿verdad mi apapachable y chiqui-mami Angel?*** –¡¡¡PLAF, ZAPE, PÁCATELAS!!! ***–¡Auch! ¿No que no me ibas a pegar?*** –Eso te lo ganaste por patán, así que aplico la de "al cliente lo que pida". ***–Nomás cuando te conviene mi chava.***

NOHEMI

¡HOLA!

Les escribo para felicitarlos por la grandiosa revista que es ***Conexión Manga***, me encantan los reportajes que incluye esta revista. Me encanta todo tipo de anime y manga (:–P menos hentai), claro que me faltan muchos animes por ver y mangas que leer. Espero y se encuentren bien, y sigan mejorando, sin más que decir me despido ¡SAYONARA!

RE: ¡HOLA!

–Vientos mi chava, aunque no sé por qué no te agrada el hen... si es tan lindo. –¡Goji! No recomiendes eso a nuestra lectora. ***–Ay sí, tú puedes recomendar yaoi y a mí me regañas porque hablo bien del hen... además no se lo estoy recomendando, sólo le doy su justo lugar como género en mi corazoncito dragonesco.*** –Ash, dragón incorrecto, un día de estos me darás un infarto. ***–Eso o te daré un trajecito de mucama pa' lucirlo.*** – ¡¡¡Goji!!! ***–Oh, yo nomás decía.***

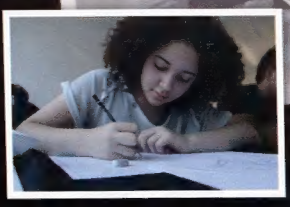
–Hasta la próxima vez amigos y recuerden que también pueden leer los comentarios de Goji y de su amiga Angel Princess en la página de facebook de ***Conexión Manga Oficial***. ¡Matta ne!

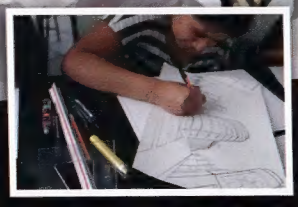
facebook.com/dibujarteschool

dibujarteschool.com

DIBUJARTE SCHOOL

HAZ VOLAR TUS IDEAS





A partir de marzo
¡ESTRENAMOS
INSTALACIONES!

Salvador Díaz Mirón No. 156, Col. Santa María la Ribera, México, D.F., 06400. Tel.: 55 14 14 10

Centro de Convenciones Tlatelolco
Eje Central
esquina Eje Dos Norte
www.expo-tnt.com
www.tnt-web.net
Tel: 26 16 23 00 55 18 37 02